



LES PONTS DE Shangrila



Un jeu de Leo Colovini
Publié par Kosmos
Traduction française Ludovic Gimet

Principes du jeu

Au départ, chaque joueur positionne 7 tuiles Maitres différentes de sa propre couleur, sur les villages de Shangrila. Plus tard, de nouveaux Maitres peuvent être placés ou des Disciples peuvent être instruits. Dès que ces Disciples pensent que le temps est venu, ils se déplacent depuis leur village vers un village voisin en utilisant un pont. Alors, ils tentent d'occuper les places libres ou d'expulser les Maitres des autres joueurs qui occupent, pour l'instant, les emplacements réservés dans le village. Aussitôt qu'un ou plusieurs Disciples se sont déplacés en utilisant un pont, depuis un village jusqu'à un autre, le pont en question s'écroule et est retiré du jeu. Celui qui occupe le plus d'emplacements dans les villages de Shangrila, avec les Maitres de sa couleur, à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Matériel du jeu


1 plateau, 23 ponts de bois, 168 tuiles Maitres (en 4 couleurs avec 6 pions pour chacune des 7 Guildes), 11 pierres de sagesse, plus 1 de rechange, 2 fiches de positionnement de départ avec résumé (allemand) des règles de jeu

Un pont brisé
7 emplacements d'accueil des tuiles de Guildes


				La Guilde des Guérisseurs
				La Guilde des Eleveurs de dragons
				La Guilde des Gardiens du feu
				La Guilde des Prêcheurs
				La Guilde des Faiseurs de pluie
				La Guilde des Diseurs de bonne aventure
				La Guilde des Amis des yetis

Le village rouge non utilisé à 3 joueurs

Zone où placer l'un des ponts de bois



Une pierre de sagesse placée sur un village isolé



Mise en place du jeu

Plateau de jeu

Le plateau est placé au milieu de la table. Il représente les paysages montagneux de Shangrila, avec 13 villages reliés entre eux par des ponts brisés. Chaque village contient 7 espaces représentant les sept Guildes. En haut à droite du plateau figure un village rouge qui n'est pas utilisé dans la configuration à 3 joueurs. Placez dans ce cas une pierre de sagesse sur ce village durant la mise en place.

Ponts de bois

Sur chacun des ponts brisés placez un pont de bois. Il y a 23 ponts de bois. Dans la configuration à 3 joueurs, seuls 20 ponts seront utilisés : ne reliez pas le village rouge en haut à droite.

Tuiles Maitres

Avant la première partie, détachez soigneusement toutes les tuiles Maitres. Chaque joueur prend toutes les tuiles Maitres d'une couleur. Il est conseillé de trier les tuiles par type de Guildes devant soi, ainsi chacun pourra facilement, durant la partie, comptabiliser combien de tuiles sont disponibles à tout moment.

Pierres de sagesse

11 pierres de verre (vertes) sont placées à côté du plateau. La douzième pierre est rangée dans la boîte.

Chaque joueur représente un peuple résidant dans les montagnes de Shangrila.

Les quatre peuples sont les suivants

- Ro-tarya : pions rouges
- Ba-lao : pions bleus
- Gyl-den : pions jaunes
- Li-lamas : pions lilas

Les Maîtres, qui seront utilisés par les peuples des joueurs pour contester l'implantation dans les villages de Shangrila, appartiennent à sept Guildes différentes : Guérisseurs, Eleveurs de dragons, Gardiens du feu, Prêcheurs, Faiseurs de pluie, Diseurs de bonne aventure, Amis des yetis.

Pour chacune des 7 Guildes, chaque joueur dispose de 6 tuiles à sa couleur.

Mise en place des tuiles Maîtres

Avant de commencer la partie, les joueurs placent à tour de rôle 7 tuiles de Guildes différentes, de leur couleur, dans les villages de leur choix. Pour ce faire, les joueurs placent l'un après l'autre une tuile. Par exemple : le joueur rouge, puis le joueur lilas, puis le joueur jaune et enfin le joueur bleu placent chacun une tuile Maître, avant que le rouge ne recommence, etc...

Chaque tuile Maître que l'on place doit toujours correspondre à la Guilde représentée sur l'emplacement dans le village choisi (cad : une tuile Maître de la Guilde des Amis des yetis doit être positionnée sur un emplacement de la Guilde des Amis des yetis).

Important : Il n'est pas autorisé, durant cette phase de mise en place, de placer plus de 3 tuiles Maîtres par village et seulement 2 de la même couleur dans un même village. Dans la configuration à 3 joueurs, seules 2 tuiles Maîtres peuvent être placées dans un village durant cette phase de mise en place, et elles doivent être de couleurs différentes. Cette restriction ne s'applique qu'à la phase de mise en place.

Rappel : Durant la phase de mise en place, chaque joueur peut placer une seule tuile de chacune des 7 Guildes.

Après la phase de mise en place, chaque joueur dispose donc, en réserve, de 5 tuiles Maîtres de chacune des Guildes.

Mise en place des tuiles Maîtres pour la première partie

Comme les choix tactiques de la phase de mise en place ne sont probablement pas évidents pour tous les joueurs, avant leur première partie, nous recommandons d'utiliser les fiches de positionnement de départ (la fiche marquée 3 dans la configuration à 3 joueurs, et la fiche marquée 4 dans la configuration à 4 joueurs).

Pour vos parties suivantes, vous pouvez vous abstenir d'utiliser le placement prédéfini et positionner vos tuiles Maîtres à votre entière discrétion, en respectant, bien entendu, les règles de placement énoncées plus haut.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur qui a escaladé le Mont Everest sur des échasses blanches et bleues, fabriquées à partir de noisetier ou de marronnier, est désigné comme premier joueur. Si aucun joueur ne remplit ces conditions, c'est le joueur le plus sage qui est désigné premier joueur.

Le joueur dont c'est le tour de jouer doit toujours choisir une action parmi les trois suivantes :

- **Action n°1 : Placer une tuile Maître dans un village**
- **Action n°2 : Recruter des Disciples** (depuis sa réserve, prendre 2 tuiles Maîtres considérées comme Disciples, et les placer sur deux tuiles Maîtres de sa couleur, déjà en place, dans un ou deux villages)
- **Action n°3 : Déplacer un groupe de Disciples**

Une fois que le joueur a réalisé l'une de ces trois actions, son tour est terminé et le joueur placé à sa gauche devient joueur actif.

Règles pour l'action n°1 : Placer une tuile Maître dans un village

Si un joueur choisit cette action, il prend l'une des tuiles Maîtres de sa réserve et la place sur un emplacement approprié vide. Il doit posséder déjà une tuile Maître à sa couleur dans ce village.

Important : Il est interdit de placer une tuile Maître dans un village où vous n'êtes pas représenté par au moins une tuile Maître !



■ Le joueur jaune place un Eleveur de dragons sur l'emplacement correspondant, vide, dans un village. Cette action termine le tour du joueur jaune.

■ Le joueur rouge aimerait, à présent, placer l'un de ses Faiseurs de pluie dans le même village. Mais il n'est pas autorisé à le faire, car l'emplacement est déjà occupé par un Faiseur de pluie jaune. Le joueur rouge décide, à la place, de placer un Ami des yetis dans celui-ci.

Il est autorisé à le faire car il possède déjà une tuile Maître (Diseur de bonne aventure) dans ce village. Le joueur rouge dispose également d'une place libre pour un Guérisseur, par exemple, mais il ne peut pas le positionner maintenant car une seule tuile Maître est positionnée par tour.

■ Le joueur bleu décide de réaliser une autre action.

■ Le joueur lilas voudrait placer une de ses tuiles Maîtres dans ce village mais il n'est pas autorisé à le faire car il ne possède aucune tuile Maître dans ce village.

Règles pour l'action n°2 : Recruter des Disciples

La méthode la plus efficace pour introduire les tuiles Maîtres dans le jeu est de recruter des Disciples, à l'aide de cette action, puisque le joueur place ainsi 2 tuiles Maîtres de sa réserve sur deux tuiles Maîtres de la Guilde correspondante de sa couleur déjà placées sur le plateau. Ces tuiles, placées sur des tuiles Maîtres sont considérées comme des Disciples. Les Disciples peuvent être placés sur deux tuiles Maîtres, que celles-ci soient dans le même village ou dans deux villages différents. Un Disciple et un seul peut recouvrir une tuile Maître à instant donné. Cette action peut être choisie même si le joueur ne possède qu'une tuile Maître disponible sur le plateau pour accueillir un Disciple. Il est bien entendu plus intéressant d'introduire deux Disciples sur le plateau, mais dans l'éventualité où cela ne soit pas possible, il est toujours possible de choisir cette action avec un seul Disciple.

Une bonne maîtrise du recrutement des Disciples et de leur déplacement constituent l'une des clés pour gagner à Shangrila.



■ Le joueur jaune place deux Disciples dans le village A. Il place un Faiseur de pluie sur la tuile Maître existante et un Ami des yetis sur la tuile Maître correspondante. Le tour du joueur jaune s'achève.

■ Le joueur bleu choisit également le recrutement de Disciples. Il place un Guérisseur dans le village A et un Gardien du feu dans le village B, en recouvrant ses deux tuiles Maîtres existantes dans ces deux villages.

■ Les joueurs rouge et lilas décident, dans cet exemple de faire l'une des deux autres actions possibles.

Règles pour l'action n°3 : Déplacer un groupe de Disciples

Le déplacement des Disciples constitue le pivot du jeu.

Important : Seul le déplacement de Disciples peut permettre aux joueurs d'entrer dans des villages dans lesquels ils n'étaient pas représentés par l'une de leur tuile Maître.

Où peut se produire un déplacement ?

Un déplacement ne peut s'opérer que lorsque deux villages sont connectés par un pont. Les Disciples ne peuvent être déplacés qu'en direction d'un village voisin relié par un pont.

Qui peut provoquer un déplacement ?

Un déplacement ne peut être opéré que par un joueur qui possède au moins un Disciple dans le village à partir duquel les Disciples se déplacent (en d'autres termes, le joueur doit avoir au moins une tuile Maître avec un Disciple qui la recouvre, dans le village concerné).

Qui se déplace ?

Quand un joueur décide de déplacer les Disciples d'un village, TOUS les Disciples du village se déplacent, et pas seulement ceux du joueur actif (cad : également ceux des autres joueurs). Les tuiles Maîtres, sur lesquelles reposent les Disciples, restent dans le village de départ : les Maîtres ne se déplacent jamais. Le joueur qui provoque le déplacement des Disciples décide vers quel village ceux-ci se déplacent. Tous les Disciples concernés doivent suivre cette volonté. Un village de destination est valide s'il est adjacent au village de départ et si un pont relie ces deux villages.

Quand est-ce qu'un pont disparaît ?

Dès qu'un déplacement de Disciples a eu lieu sur un pont, celui-ci se brise immédiatement et il est retiré du plateau. Il ne pourra plus jamais y avoir de déplacement entre ces deux villages, ce qui limitera les éventuels déplacements ultérieurs de Disciples issus de l'un ou l'autre des villages concernés.

Quand est-ce qu'entrent en jeu les pierres de sagesse ?

Quand tous les ponts reliant un même village sont brisés, une sorte de tranquillité éternelle y règne et cela se traduit par la pose immédiate d'un signe de paix : une pierre de sagesse. Dès qu'un village est marqué d'une pierre de sagesse plus aucune action ne peut y être réalisée.

Quand les Disciples d'un village se déplacent vers un autre village, deux cas de figures peuvent se présenter

Cas A : le village d'où viennent les Disciples est plus puissant que le village où ils arrivent

Attention : en règle générale le joueur qui provoque le déplacement de Disciples s'assure que le village d'où ils viennent est plus puissant que celui où ils se dirigent.

La puissance d'un village est égale à la somme de toutes les tuiles (Maîtres + Disciples, ses propres tuiles + celles de ses adversaires) de ce village. Le village avec le plus de tuiles est déclaré comme le plus puissant.

Si le village « attaquant » est plus puissant, alors les tuiles Maîtres des autres joueurs dans le village « défenseur » risquent d'être expulsées (voir ci-après) :

1 - Si un Disciple se déplace dans un village, dans lequel figure un emplacement vide de la Guilde concernée (cad : un Disciple Faiseur de pluie et un emplacement vide de la Guilde des Faiseurs de pluie), sa tuile est positionnée sur l'emplacement en question et il est promu Maître.

2 - Si un Disciple se déplace dans un village, dans lequel l'emplacement de la Guilde concernée est occupé par une tuile de sa couleur (cad : un Faiseur de pluie rouge et un emplacement de la Guilde des Faiseurs de pluie occupé par un Maître rouge), alors la tuile Disciple est placée sur la tuile Maître en question et reste Disciple. Cependant, si la tuile Maître possède déjà un Disciple sur elle, le nouveau Disciple retourne dans la réserve du joueur.

3 - Si un Disciple se déplace vers un village, dans lequel l'emplacement de la Guilde correspondante est occupé par une tuile Maître d'un autre joueur (éventuellement par une tuile Maître et un Disciple), le Disciple expulse la tuile Maître de l'adversaire (ou Maître et Disciple) et prend sa place ; la ou les tuiles expulsées retournant dans la réserve du joueur (cad : un Faiseur de pluie venant d'un village plus puissant que celui où il se dirige expulse tout Faiseur de pluie qui occuperait l'emplacement correspondant. Si un Disciple Faiseur de pluie se trouvait sur la tuile Maître expulsée, il est expulsé avec lui et retourne dans la réserve du joueur). Les tuiles retirées pourront être réintroduites lors d'un tour suivant.

Cas B : le village d'où viennent les Disciples est plus faible que le village où ils arrivent

Si un Disciple se dirige vers un village qui est plus puissant que celui d'où il vient, mais dans lequel l'emplacement de la Guilde correspondante est vide, sa tuile est positionnée sur l'emplacement en question et il est promu Maître. En revanche, si l'emplacement de la Guilde correspondante est déjà occupé, le Disciple qui se déplaçait retourne dans la réserve du joueur : il n'expulse pas la tuile Maître actuelle (ou Maître et Disciple).

(NdT : bien que la règle ne traite pas ce cas, si l'emplacement de la Guilde correspondante est occupé par une tuile Maître du même joueur, il convient de le retirer du jeu comme si le Maître était de couleur différente).

Ainsi, bien que les joueurs aient le plus souvent intérêt à déplacer des Disciples d'un village plus puissant vers un village plus faible, il peut parfois être tactique de faire l'inverse, afin de retirer du jeu des Disciples adverses ou de placer ses propres Disciples sur des emplacements vides.

Cas où les deux villages sont de puissances égales

Si les deux villages possèdent le même nombre de tuiles (Maîtres + Disciples), aucun des deux n'est à priori plus puissant que l'autre. Cependant, dans ce cas, c'est le village possédant le plus de tuiles Maîtres qui est considéré comme le plus puissant (cad : celui qui a le plus d'emplacements occupés). Si l'égalité persiste, le village d'où viennent les Disciples est considéré comme le plus puissant.

Exemples pour les déplacements des Disciples

Cas 1 – le village d'où viennent les Disciples est plus puissant que celui où ils se dirigent



Le village B possède un total de 5 tuiles Maîtres et Disciples. Le village A possède un total de 8 tuiles Maîtres et Disciples. Donc le village A est clairement plus puissant que le village B. Le joueur rouge est représenté dans le village A avec 2 Maîtres et 2 Disciples. Le joueur rouge décide, à son tour, d'utiliser l'action déplacer des Disciples et choisit le village B comme cible de ce déplacement (un pont de bois relie ces deux villages). Il déplacera tous les Disciples du village A vers le village B.

■ Il prend la tuile Disciple rouge de la Guilde des Eleveurs de dragons, dans le village A, et la positionne sur l'emplacement vide de la Guilde correspondante dans le village B. Ensuite, le Disciple des Faiseurs de pluie rouge doit se déplacer du village A vers le village B. Puisque l'emplacement de la Guilde des Faiseurs de pluie du village B est déjà occupé par une tuile Maître jaune et son Disciple, le joueur jaune va passer un mauvais quart d'heure ! Il doit retirer sa tuile Maître et sa tuile Disciple et les placer dans sa réserve. Le joueur rouge positionne alors son Disciple de la Guilde des Faiseurs de pluie sur l'emplacement libéré correspondant, dans le village B, et ce Disciple sera dorénavant considéré comme un Maître.

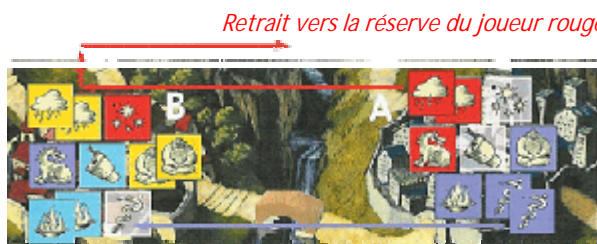
■ Le joueur lilas est concerné par le déplacement orchestré par le joueur rouge, puisqu'il a un Disciple dans le village A qui doit se déplacer dans le village B. L'emplacement de la Guilde des Guérisseurs du village B est occupé par une tuile Maître bleue, donc le joueur bleu doit retirer la tuile en question et la replacer dans sa réserve. Le Disciple lilas prend sa place sur le plateau et est promu Guérisseur en Maître du village B.

■ Ces deux joueurs ne sont pas concernés par le déplacement de Disciples du village A vers le village B puisqu'ils n'ont aucun Disciple dans le village A.

N'oubliez pas : seuls les Disciples se déplacent et jamais les Maîtres.

Enfin : dès que tous les Disciples du village A se sont déplacés vers le village B, le pont qui reliait ces deux villages est retiré du plateau et rangé dans la boîte.

Cas 2 – le village d'où viennent les Disciples est plus faible que le village où ils arrivent



Dans le village B se trouve un total de 9 tuiles Maitres et Disciples. Dans le village A se trouve un total de seulement 7 tuiles Maitres et Disciples. Le village A est donc clairement plus faible que le village B. Le joueur lilas décide, à son tour, de déplacer les Disciples du village A vers le village B. Cet choix est particulièrement fourbe, car le Disciple de la Guilde des Guérisseurs lilas pourra occuper l'emplacement vide correspondant dans le village B, alors que le Disciple de la Guilde des Faiseurs de pluie rouge, qui devra également se déplacer, ne pourra pas expulser la tuile du joueur jaune dans le village B (B étant plus puissant), ce qui signifie que le Disciple rouge retournera dans la réserve du joueur. Cette manœuvre protégera également la majorité lilas en nombre de tuiles de Maitres (3 lilas contre 2 rouges) dans le village A, car le pont entre les deux villages A et B est alors retiré du jeu.

Fin du jeu

Le jeu prend fin dès que la dernière pierre de sagesse est placée sur le plateau (à la fin de la partie, il y a toujours deux villages sur lesquels aucune pierre de sagesse ne prend place).

A présent les joueurs comptabilisent combien d'emplacements de Guilde ils occupent. Le joueur qui en occupe le plus est déclaré vainqueur.

Attention : seules les tuiles Maitres sont comptabilisées. Les éventuels Disciples encore en jeu ne sont pas comptés.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui qui est représenté dans le plus de villages est déclaré vainqueur.

Exemple : le joueur rouge et le joueur bleu occupent chacun 17 emplacements de Guilde. Il y a une égalité, mais comme le joueur rouge est présent dans 7 villages, alors que le joueur bleu l'est seulement dans 6 villages, le joueur rouge gagne la partie.

Auteur : Leo Colovini
Rédaction des règles : TM-Spiele
Illustrations : Andreas Steiner
Conception graphique : Pohl & Rick

Traduction française : Ludovic GIMET – <http://lgimet.free.fr>
Relecture et corrections : Fritz GRÜBER (KOSMOS)
Version 1.2 – 10/11/2003

© KOSMOS – Verlag
Postfach 10 60 11 . D – 70049 Stuttgart
Tel. +49 (0) 711.2191-0 . Fax +49 (0) 711.2191-422
e-mail : info@kosmos.de . web : www.kosmos.de

Tous droits réservés – Fabriqué en Allemagne