

Bali

Le théâtre des ombres du pouvoir Un jeu de Uwe Rosenberg

L'histoire

L'archipel malaisien (correspondant de nos jours à l'Indonésie) possède une longue et riche histoire. A la fin du 16^{ème} siècle, le vaste empire Majapahit se désintègre et les princes régionaux établissent leur propre sultanat.

Le jeu vient de cette histoire qui est contée à Bali dans les fameuses présentations du théâtre d'ombres. Le marionnettiste déplace ses personnages finement découpés derrière une toile et interprète à lui seul tout les rôles.

En ces temps, le règne du Roi est symbolisé par la possession de symboles sacrés. Des « masques de démons » finement ouvragés et les « sceaux sacrés du pouvoir ». Chacun de ces symboles a une certaine valeur, et quiconque possédait ceux de valeurs les plus élevées partageait les masques et sceaux parmi les prétendants au trône, désignant le nouveau Roi. Le "Dalang" (le marionnettiste le plus renommé) voyageait d'île en île et donnait le masque du démon au sujets les plus aptes à devenir le nouveau Roi. Si un prétendant se révélait capable d'unir les forces de la terre et de l'esprit pendant la visite du Dalang, alors il recevait le sceau, particulièrement précieux, de son île. Dès que tous les masques du démon ont été distribués, le prétendant qui avait réussi à réunir les symboles de plus grande valeur était couronné comme nouveau Roi.

Matériel:

- Les 4 îles : Kukusch, Panschar, Tschakkalag et Wontong. Sur chaque île se trouvent 4 villages, un par couleur de joueur. A côté de chaque village se trouve la place (symbole) pour les dirigeants de chaque région (princes et prêtres).
- Un paquet de 163 cartes:
- 4 cartes de départ (Au dos se trouve une aide de jeu)
- Les cartes de personnages : 30 x prêtre (Priester); 30 x guerriers (Krieger); 30 x princes (Fürst); 30 x érudits (Gelehrter); 15 x artistes (Künstler)
- 24 cartes Dalang.
- 16 masques de démon de différentes valeurs
- 4 marqueurs jaunes, prêtre.
- 4 marqueurs bleus, prince.
- 4 sceaux de pouvoir ovales
- 1 figurine, le "Dalang" (5 pièces à assembler)

Introduction

De quoi s'agit-il ?

Vous voulez devenir le seigneur de l'archipel ? Le joueur qui a le plus de symboles de pouvoir (masques de démons et sceaux) avec le plus de points à la fin de la partie devient le nouveau Roi.

Où cela se joue-t-il ?

Le jeu se joue sur les 4 îles qui sont placées sur la table (placées sur les 4 coins d'un carré). Toutefois, seule l'une des 4 îles est active à la fois - l'île où Dalang se trouve. Si Dalang se déplace vers une autre île, celle-ci devient l'île active.

Comment sont posées les îles?

Les 4 îles sont posées de façon à ce que leurs symboles de même couleur pointent tous dans la même direction. Par exemple, si tous les symboles verts pointent dans une direction, le joueur visé sera le joueur vert. Les autres joueurs prendront leurs couleurs respectives de la même manière. Voir illustration de la page 10-12.

A quoi servent les îles?

Sur les îles, des batailles sont menées pour les symboles de pouvoir : sur chacune d'elles, se trouvent 2 seigneurs locaux, 1 prince et un prêtre (représentés par les marqueurs ronds). Sur chaque île se trouvent également 4 villages (1 pour chaque joueur dans sa couleur). A côté se trouvent des emplacements pour les seigneurs locaux. Si l'un des 2 se déplace vers un autre village, alors son marqueur est placé sur le nouvel emplacement.

Avec quoi joue-t-on?

On joue avec des cartes. 4 types de cartes offrant chacune des possibilités différentes. Les cartes sont posées face cachée autour des 4 îles. Toutefois, on ne joue qu'avec les cartes entourant l'île active. Chaque joueur prend les cartes posées devant son village. Si le Dalang change d'île, on remet les cartes à leur place et on joue avec les cartes de la nouvelle île.

Comment joue-t-on?

Le premier joueur commence. C'est le joueur actif, c'est son tour, il détermine les événements.

Les autres joueurs sont passifs et doivent répondre.

Le joueur actif joue une carte, les joueurs passifs ne peuvent jouer que des cartes du même type.

Le joueur actif peut terminer son tour volontairement, mais peut aussi y être forcé.

Son voisin de gauche devient le nouveau joueur actif. Le tour d'un joueur est toujours terminé

s'il joue une carte qui déplace le Dalang vers une île et si un décompte a lieu.

Qu'arrive-t-il lorsqu'un Dalang se déplace vers une autre île ?

Le joueur actif peut bouger le Dalang vers une autre île. Pour cela, il doit jouer une carte île portant le nom de l'île d'arrivée. Si cette carte n'est pas contrée, (par un joueur passif jouant une carte avec la même île) le Dalang se déplace vers cette nouvelle île.

Les joueurs remettent leur main de cartes face cachée à côté de l'île abandonnée. Tous les joueurs prennent leur nouveau paquet de cartes à côté de la nouvelle île (celle où se trouve le Dalang). Si un décompte a lieu, le voisin de gauche du joueur actif devient à son tour le nouveau joueur actif ; sinon le joueur actif reste le même et continue.

Décompte

Un décompte a lieu lorsque le Dalang se déplace sur une autre île où le Prince et/ou le prêtre se trouve dans le village du joueur actif.

Quand le jeu est-il terminé ?

Le jeu prend fin lorsque le dernier masque de démon est distribué. Les joueurs font le total des leurs masques et sceaux. Celui avec le plus haut total remporte la partie et devient le seigneur des îles.

Préparation

Construction du plateau de jeu

Placer les 4 îles sur la table (voir page 10 des règles allemandes). Laisser suffisamment de place entre 2 îles pour placer 2 paquets de cartes.

Tourner les 4 îles afin que les couleurs de chaque joueur soient orientées dans la même direction. Voir illustrations. Chaque joueur joue avec la couleur se trouvant de son côté de la table.

Distribution des cartes

Sortez les 4 cartes départ du paquet et mettez-les de côté.

Toutes les cartes restantes sont mélangées soigneusement face cachée et placées autour des îles de la manière suivante :

Commencez par n'importe quelle île et placez de chaque côté une carte face cachée. Continuez la distribution pour avoir 3 cartes face cachée de chaque côté de l'île.

Répétez cette distribution autour des autres îles. Pour chaque joueur, il y aura donc 4 pioches avec lesquelles il pourra jouer. Dans l'illustration de la page 12, les paquets appartenant au joueur vert sont indiqués par des flèches.

Personne ne peut regarder pour le moment, les cartes de ses paquets.

Les cartes restantes sont placées en une pile face cachée au milieu de la table et constitue la pioche. Les cartes jouées iront dans une défausse.

Un côté de chaque île n'est pas utilisé avec 3 joueurs. Autour de chaque île, se trouveront donc 3 paquets.

Détermination du 1er joueur

Prenez les 4 cartes de départ, mélangez les, faces cachées, et distribuez en une à chaque joueur. Le joueur avec la carte n°1 devient le premier joueur, joueur actif et commence la partie.

Avec 3 joueurs, une carte restera de côté, si le 1 n'était pas distribué, alors c'est le joueur avec la carte n°2 qui devient 1^{er} joueur.

Le premier joueur prends le symbole un marqueur bleu (symbole du prince) et le place sur l'île appelée Panschar - le symbole placé de son côté de l'île. Il prend ensuite un marqueur jaune (symbole du prêtre) et le place sur l'île Kukusch - de son côté de l'île. Le 1^{er} joueur a donc 2 symboles de pouvoir dans ses villages au début de la partie.

Ensuite, les autres joueurs mettent 2 symboles (princes et prêtre) sur les îles indiquées sur les cartes de départ, à chaque fois de leur côté. Chaque joueur possèdera donc un prince et un prêtre dans deux villages différents.

Dans les parties à deux joueurs, 2 îles ne posséderont que 1 symbole de pouvoir, les marqueurs restants sont mis de côté et rentreront en jeu plus tard dans la partie.

De la répartition des cartes de départ va également être déterminé l'île de départ de Dalang. La carte du joueur assis à la droite du 1^{er} joueur indique sa position. La figurine du Dalang est posée sur cette île.

Exemple

Le Dalang est posée sur l'île de Panschar; Panschar est donc l'île de départ. Le prêtre est dans le village du joueur jaune, le prêtre dans celui du joueur vert.

Ensuite, les masques de démons sont triés par valeur et les sceaux de pouvoir placés à portée des joueurs.

Le jeu

Le joueur actif est maître des événements pendant son tour. Souvent, il jouera une carte, les joueurs passifs ne pourront que répondre en jouant la même carte ou en passant. Ils peuvent cependant mettre fin au tour du joueur actif. Lorsque le tour du joueur actif est terminé, son voisin de gauche devient le nouveau joueur actif

et, après la pioche de carte, s pourra jouer son tour.

Le joueur actif commence :

Le joueur actif est le premier joueur :

- Le jeu commence sur l'île où se trouve Dalang.
- Chaque joueur prend le paquet de carte se trouvant de son côté de l'île et les consulte.

Le tour de jeu :

1. Piocher des cartes

Chacun son tour, les joueurs reçoivent des cartes supplémentaires. Le joueur actif commence; les joueurs passifs suivent dans le sens horaire.

Le joueur actif prend 2 nouvelles cartes dans la pioche

Les joueurs passifs seulement 1 carte.

Si la pioche est épuisée, on mélange la défausse afin d'en faire la nouvelle pioche.

2. Le tour du joueur actif

a) Il peut jouer autant de carte qu'il veut. Tant qu'il joue des cartes, il reste le joueur actif. Quand il ne veut ou ne peut plus jouer de carte, son tour s'arrête immédiatement et son voisin de gauche devient le joueur actif.

b) Il peut décider de ne jouer aucune carte. Son tour s'arrête immédiatement et son voisin de gauche devient le joueur actif.

c) Le tour du joueur actif peut être stoppé par les joueur passifs : voir plus loin.

Le tour du joueur actif s'arrête toujours si un déplacement du Dalang est suivi d'un décompte.

Jouer les cartes

Les événements d'un tour dépendent des cartes que le joueur actif joue (les cartes jouées sont défaussées).

Carte Personnage:

Elles montrent la cour qui accompagne un seigneur : guerrier, érudit, prêtre, artiste et prince.

Leurs capacités sont indiquées sur leurs cartes.

Guerrier (Krieger)

Si le joueur actif joue un guerrier, il défie les joueurs passifs.

- Le joueur actif doit cependant choisir un joueur passif qui ne sera pas impliqué dans le défi et donc ne répondra pas au joueur actif.

- Le joueur actif joue une carte guerrier qu'il défausse.

Les joueurs passifs doivent répondre dans le sens horaire de l'une des manières suivantes :

Défense:

-Celui qui défausse un guerrier a répondu au défi et reste dans le jeu.

Fuite:

- Celui qui ne peut ou ne veut jouer une carte guerrier doit fuir. Le fuyard sélectionne 3 cartes de sa main et les places comme il le souhaite sur les paquets de cartes posés autour des 3 autres îles. Les cartes restantes sont perdues et défaussées. Si le joueur avait moins de 3 cartes en main, il les replace toutes autour des autres îles.

- **Important:** Les joueurs n'étant plus présents sur l'île tant que dure le tour du joueur actif, il peut arriver que ce dernier s'y retrouve seul. Le ou les fuyards rentreront en jeu au changement de joueur actif ou au changement d'île.

Stopper le tour du joueur actif:

Pour stopper le tour du joueur actif, un joueur passif défié doit d'abord jouer un guerrier pour répondre au défi. S'il joue un deuxième guerrier, cela stoppe le tour du joueur actif.

- En remplacement de la deuxième carte jouée, le joueur piochera une carte.

- Même si le tour est stoppé, les autres joueurs défiés et qui n'ont pu encore répondre doivent toujours se défendre ou fuir.

Erudit (Gelehrter)

Si le joueur actif joue un érudit, il a le droit de poser des cartes sur ses paquets ou d'en prendre.

- Le joueur peut sélectionner jusqu'à 3 cartes de sa main et les placer au sommet de ses paquets de cartes, il peut les répartir sur ses 3 paquets d'îles non actives.

- Il peut aussi piocher jusqu'à 3 cartes sur les paquets des îles non actives et les placer dans sa main. Elles peuvent être prises 1 à 1 sur plusieurs paquets différents.

- *Exemple : le joueur prend une carte de l'île de Kukusch et la regarde ; Il prend ensuite une carte de Wontong et la regarde et prend à nouveau une carte de Kukusch.*

Dans le sens horaire, les joueurs passifs

agissent: celui qui joue un érudit peut également poser jusqu'à 3 cartes de sa main sur les 3 paquets des îles inactives de son choix ou en piocher avec les mêmes conditions.

Un joueur passif qui ne veut ou ne peut jouer un érudit passe simplement - il reste cependant dans le jeu.

Stopper le tour du joueur actif:

Pour stopper le tour du joueur actif, un joueur passif doit d'abord jouer un érudit et effectuer l'action correspondante. S'il joue un deuxième érudit, cela stoppe le tour du joueur actif.

- En remplacement de la deuxième carte jouée, le joueur piochera une carte.
- Même si le tour du joueur actif est stoppé, les autres joueurs qui n'ont pas eu l'opportunité de répondre peuvent jouer un érudit.

Artistes (Künstler)

Si le joueur actif joue une carte artiste, il a l'opportunité d'échanger des cartes de sa main.

- Il sélectionne jusqu'à 3 cartes de sa main, les place sur la défausse et pioche le même nombre de nouvelles cartes de la pioche.

Dans le sens horaire, les joueurs passifs pourront ensuite :

- Jouer une carte artiste et échanger également jusqu'à 3 cartes de sa main.
- Un joueur qui ne veut ou ne peut jouer une carte artiste passe simplement - mais reste cependant dans le jeu

Important: La première carte, utilisée pour avoir le droit d'échanger ne compte pas dans le nombre de cartes échangées.

Exemple: Le joueur bleu joue une carte artiste et la place sur la défausse. Ensuite il se défausse de 2 cartes et en pioche 2 autres.

Stopper le tour du joueur actif:

Pour stopper le tour du joueur actif, un joueur défié doit d'abord jouer un artiste et effectuer l'action correspondante. S'il joue un deuxième artiste, cela stoppe le tour du joueur actif.

- En remplacement de la deuxième carte jouée, le joueur piochera une carte.
- Même si le tour du joueur actif est stoppé, les autres joueurs qui n'ont pas eu l'opportunité de répondre peuvent jouer un artiste.

Prêtre (Priester)

Si le joueur actif joue une carte prêtre, il a le droit de jouer des cartes prêtre supplémentaires afin d'amener le symbole du prêtre dans son village.

- Le joueur actif joue une carte prêtre et la défausse.
- Ensuite il doit sélectionner de sa main autant de carte prêtre (au moins une) qu'il souhaite et les montrer.

Dans le sens horaire, les joueurs passifs jouent :

- Dans le sens du tour, chaque joueur passif peut montrer plus de cartes Prêtre qu'il n'a été montré auparavant par un autre joueur. Le joueur n'est pas obligé de montrer toutes ses cartes prêtre.

- Un joueur qui ne veut ou ne peut montrer plus de cartes passe cette action mais reste cependant en jeu pour la suite.

Détermination du résultat :

- Le joueur qui a montré le plus de cartes prêtre prend le symbole du prêtre et le place dans son village sur la case correspondante.
- Si le joueur qui a montré le plus de cartes prêtre possède déjà le symbole du prêtre dans son village, il le garde.
- Tous les joueurs ayant montrés les cartes prêtres les gardent. Seule la carte jouée par le joueur actif pour initier l'action est défaussée. Cette carte ne compte d'ailleurs pas dans le total des cartes montrées par ce joueur.
- Une fois le résultat déterminé, c'est toujours au tour du joueur actif.

Prince (Fürst)

Si le joueur actif joue une carte prince, il a le droit de jouer des cartes prince supplémentaires afin d'amener le symbole du prince dans son village.

Cela fonctionne de la même manière que les cartes prêtres.

Un exemple :

Jaune est le joueur actif, Wontong l'île active. Jaune voudrait amener le prince, qui se trouve dans le village bleu, dans son propre village - il joue donc une carte prince et la place dans la défausse. Jaune a encore 2 cartes prince dans sa main qu'il montre.

Vert n'a pas de princes, il passe. Rouge montre 3 princes et Bleu montre ensuite 4 princes. Bleu gagne donc le symbole du Prince qui donc reste dans le village bleu.

Tous les joueurs reprennent leurs cartes en main. Jaune reste le joueur actif et le jeu continue.

Aspect particulier du jeu à 3 :

Dans le jeu à 3, il y a au départ une île sans symbole de prêtre et une île sans symbole de prince. Ces symboles entreront en jeu seulement après que des cartes princes et prêtres aient été joués.

Deux symboles dans un village :

Si après un défi impliquant des cartes princes ou prêtre les symboles de pouvoir (prêtre et prince) se trouvent dans le même village, le propriétaire de ce village gagne le sceau de cette île qui lui rapportera 3 points de victoire.

Cependant, le joueur pourra perdre le sceau. Si un autre joueur réussit à amener les 2 symboles de la même île dans son village, il gagne le sceau et les 3 points de victoire.

Le sceau ne peut être perdu que si un joueur possède les 2 symboles dans son village. Il est tout à fait possible qu'un joueur possède encore le sceau d'une île alors qu'il n'a plus les symboles du pouvoir dans son village, dans le cas où deux joueurs différents possèdent chacun un des symboles.

Cartes Dalang

Les cartes Dalang constituent la 2nd sorte de carte.

Sur les cartes Dalang se trouve un Dalang et le nom de 2 îles différentes. Avec ces cartes, le Dalang pourra être déplacé sur une autre île et à travers cette action un décompte pourra avoir lieu. Chaque carte montre 2 îles différentes (l'ordre n'a pas d'importance). Si le joueur joue une carte Dalang, alors il veut déplacer le jeu vers une autre île. Chaque carte comportant 2 noms, l'une des 2 îles sera choisie par le joueur.

a) Le joueur actif joue une carte Dalang

- Le joueur actif joue la carte en la plaçant dans la défausse. Ensuite, il déclare vers laquelle des deux îles il souhaite bouger le Dalang.

b) Dans le sens horaire, les joueurs passifs jouent à leur tour :

En accord avec le déplacement du Dalang :

- Si le joueur passif est d'accord, il ne joue pas.

En désaccord avec le déplacement du Dalang :

- Si le joueur passif n'est pas d'accord, il ne peut contrer le déplacement qu'en se défaussant d'une carte Dalang portant le nom de l'île de destination souhaitée par le joueur actif.

Si tous les joueurs passifs ont eu une chance de jouer, le joueur actif continue son tour.

c) Le déplacement a été empêché :

Si le déplacement a été empêché, le joueur actif peut jouer une autre carte Dalang - ou n'importe quelle carte de son choix.

- S'il joue une autre carte Dalang, on le résout de la même manière.

Un exemple :

Bleu est le joueur actif, Wontong l'île active. Bleu voudrait aller à Kukusch, parce que le prince et le prêtre sont dans son village et qu'il récolterait un masque avec un décompte.

Bleu joue donc une carte Dalang indiquant "Kukusch". Le joueur jaune préfère rester sur Wontong, il joue donc aussi une carte "Kukusch". Comme le déplacement a déjà été contré, vert et rouge ne jouent pas de cartes.

C'est au tour de Bleu à nouveau. Il n'a plus de carte Dalang et décide de céder. Il annonce qu'il ne veut plus jouer de carte et finit son tour. Son voisin de gauche devient le joueur actif.

d) Le déplacement a lieu

Si le déplacement n'a pas été empêché, le Dalang est placée sur la nouvelle île.

- Les joueurs reposent leurs cartes en main face cachée à côté de l'île de départ. Ils peuvent en choisir l'ordre.

- Après le déplacement, on vérifie si un décompte se produit. S'il n'y a pas de décompte, le joueur actif continue.

- Les joueurs prennent en main leur paquet respectif à côté de la nouvelle île et continue le tour sur celle-ci. Comme le joueur actif reste le même, on ne pioche pas de cartes.

Un exemple :

Panschar est l'île active et le joueur rouge est le joueur actif. Rouge voudrait aller sur Tschakkalag parce que le prince et le prêtre sont dans son village et qu'il récolterait un masque avec un décompte.

Une carte Dalang "Tschakkalag" est jouée par Rouge. Bleu n'a plus de cartes île. Jaune voudrait empêcher le déplacement et joue donc une carte "Tschakkalag". Verte n'a pas à jouer de carte Dalang.

C'est à nouveau au tour de Rouge qui joue à nouveau une carte "Tschakkalag". Jaune n'en a plus et passe ainsi que les autres joueurs passifs.

Rouge réussit donc son déplacement. Il place Dalang sur l'île de Tschakkalag et il y a donc une opportunité pour un décompte. Voir section suivante.

e) Décompte après un déplacement

Si le joueur actif qui a provoqué le déplacement possède au moins un prêtre ou un prince dans son village, un décompte a lieu.

- Si le joueur actif a un des symboles de pouvoir dans son village et qu'un autre joueur possède l'autre, alors l'autre joueur prend le masque (encore disponible) de plus petite valeur alors que le joueur actif prendra le masque (encore disponible) avec la valeur immédiatement supérieur (ou égale).

- Si le joueur actif possède le prêtre et le prince dans son village, il ne prend qu'un masque, celui avec la valeur la plus basse (encore disponible).

- Dans une partie à 3 joueurs, s'il n'y a qu'un symbole de pouvoir dans une île et qu'un joueur le possède, il ne prend toujours qu'un masque - celui avec la valeur la plus basse.

- Quand un décompte se produit, le tour du joueur actif se termine toujours. C'est son voisin

de gauche qui devient le joueur actif et qui continue le jeu.

- Les joueurs prennent alors les cartes de la nouvelle île active mais seulement les 4 du dessous de leur pile. Les cartes restantes sont défaussées.

- Le jeu continue avec 4 cartes (au maximum) en main.

Suite de l'exemple :

Rouge a le prince et le prêtre dans son village.

Un décompte à lieu. Il prends le masque de plus petite valeur (4) et le place devant lui.

Les joueurs posent leurs cartes à côté de l'île Panschar et prennent celle de l'île Tschakkalag.

Rouge a seulement 3 cartes dans son paquet, il n'a pas à en défausser.

Bleu doit se défausser des 2 cartes du sommet de son paquet de 6. Vert a exactement 4 cartes et n'a donc pas besoin de se défausser. Jaune n'a pas de cartes et continue le jeu sans cartes

Avec le décompte le tour de Rouge prends fin.

Le nouveau joueur actif est bleu qui continue sur Tschakkalag en piochant 2 nouvelles cartes alors que les autres joueurs n'en piocheront qu'une.

Fin du jeu

Le jeu prend fin quand le dernier masque du démon est donné à un joueur (juste après un décompte). Si seulement un masque est disponible, c'est le joueur actif qui le prend. L'autre joueur avec un symbole de pouvoir se retrouve donc les mains vides.

Les joueurs additionnent les valeurs de leurs masques et 3 points pour chaque sceau de pouvoir. Celui avec le plus haut total remporte la partie et devient le nouveau Seigneur de l'archipel. En cas d'égalité, le joueur qui a terminé la partie l'emporte. Si celui qui a terminé la partie n'est pas un des joueurs à égalité, il y a plusieurs vainqueurs.