

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 (Saône-et-Loire), 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



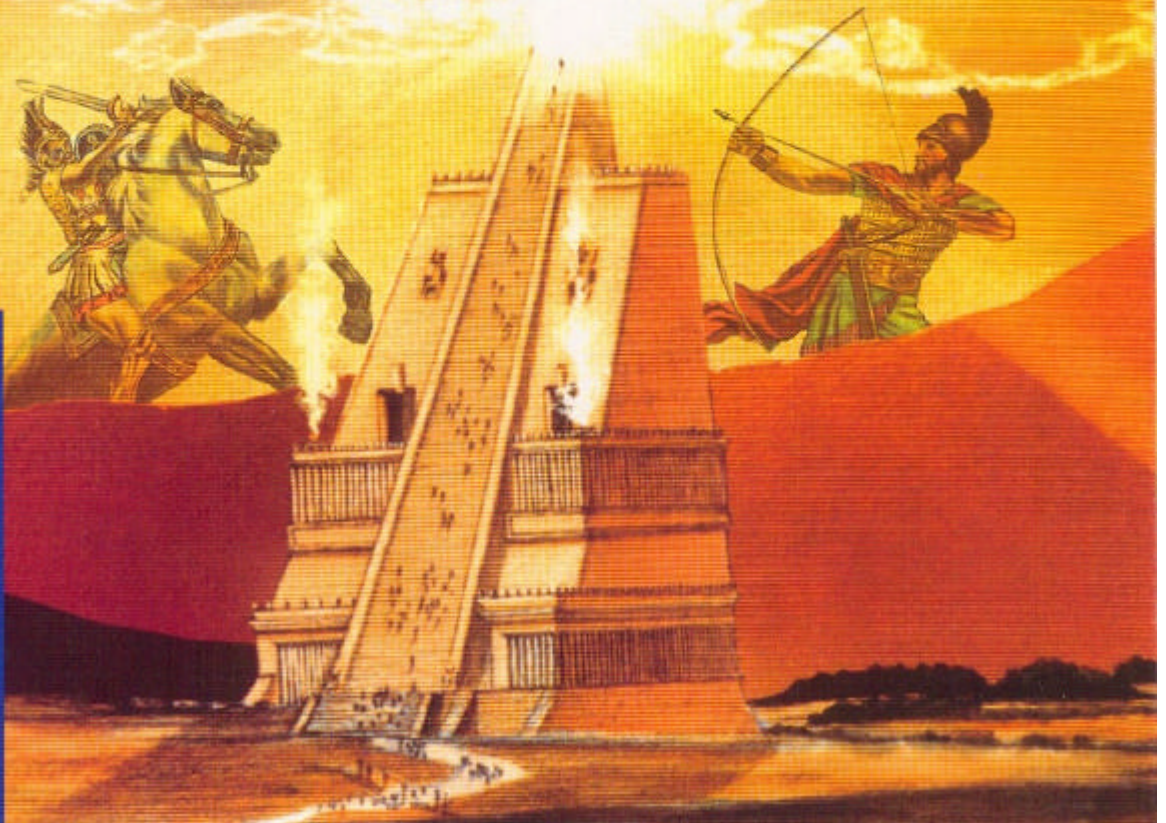
SPIELE FÜR ZWEI

Uwe Rosenberg Hagen Dorgathen

BABEL

Raffiniertes Machtspiel für Zwei

KOSMOS[®]



Bâbel

**Un jeu de Pouvoirs raffiné
pour 2 joueurs dès 12 ans**

IDÉE DU JEU

Sur les rives des deux fleuves Euphrate et Tigre étaient construites des métropoles pleines de magnificence et de beauté. Les Temples étaient par-dessus tout considérés comme des signes de richesse et de prospérité. A cinq emplacements, les deux adversaires essayent d'ériger d'énormes temples. Pour cela, il faut l'aide, ainsi que les capacités diverses des différents peuples des environs. Celui qui, avec adresse et audace, construit les plus temples les plus magnifiques gagne.

BUT DU JEU

Celui qui construit le temple le plus haut, donc celui qui vaut le plus, gagne.

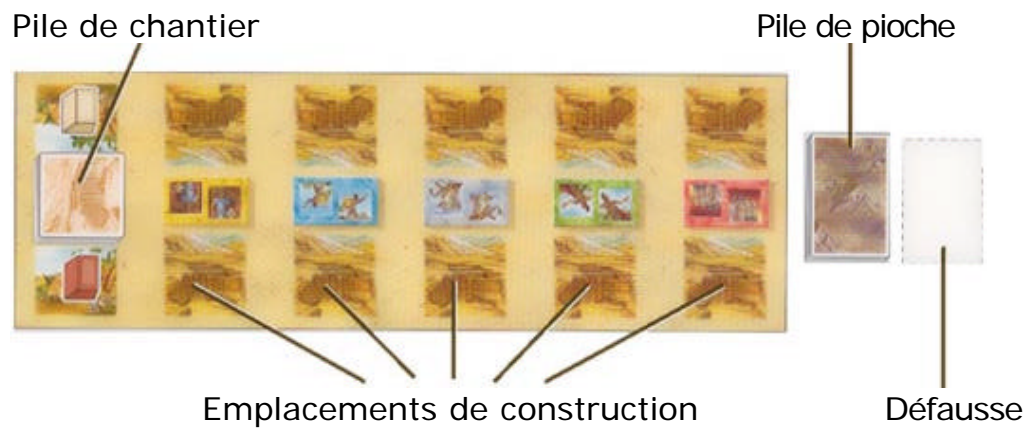
MATÉRIEL DE JEU

- Un plan de jeu, avec cinq emplacements et cinq places de construction de temple pour chaque joueur, ainsi qu'un chantier pour les cartes de construction.
- 45 cartes temple, dans différents niveaux de construction : 10 x «1», 9 x «2», 8 x «3», 7 x «4», 6 X «5», et 5 x «6».
- 60 cartes peuples, dont 12 Mèdes, 12 Sumériens, 12 Hittites, 12 Perses, et 12 Assyriens.
- 2 Figurines de jeu.

PRÉPARATION DU JEU

- Le plan de jeu est placé entre les deux joueurs
- On sort deux cartes temple de niveau «1». Chacun en reçoit une, qu'il pose face visible devant lui. Les cartes restantes sont mélangées, et placées faces cachées sur la case du chantier à l'extrémité du plateau de jeu.
- Les cartes peuples sont également mélangées. Chaque joueur en reçoit cinq, cachées, qu'il prend en main. Les cartes restantes sont placées en pile à côté du plan de jeu.
- Chaque joueur choisit une figurine de jeu, qu'il place sur son illustration de carrière.
- Le joueur le plus âgé commence. Puis chacun joue à son tour.

Joueur 2



Joueur 1

LES CARTES DU JEU

Les deux sortes de cartes ont les significations suivantes

1. Cartes Peuples



- En haut figure le nom du peuple.
- La couleur indique à quel endroit on peut se déplacer avec cette carte.
- La capacité dépend de chaque peuple

2. Cartes temple



- La valeur indique à quel niveau se situe le temple, «1» étant le plus petit, et «6» le plus grand.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque tour est divisé en trois phases :

1. Tirer des cartes peuples
2. Réaliser des actions
3. Tirer des cartes temple et les déposer

Alors que les phases 1 et 3 sont rapidement exécutées, la phase 2 est le cœur même du jeu. A ce moment, le joueur a le choix entre différentes actions qu'il peut faire dans l'ordre et la fréquence qu'il désire, tant que ses désirs correspondent aux cartes qu'il a en main.

1. Tirer des cartes peuples

Au début de son tour, le joueur tire trois cartes peuples de la pile de pioche et les places dans sa main. Cela est également valable pour le premier tour, au moment où le joueur possède déjà cinq cartes de ce type en main.

Si la pile de pioche est vide, on prend les cartes défaussées et on les mélange pour créer une nouvelle pile de pioche.

2. Réaliser des actions

Le joueur peut exécuter cinq actions différentes, dans l'ordre et la quantité qu'il désire (exception faite des déplacements des peuples), s'il tient compte des conditions.

2.1 Voyager

2.2 Coloniser

2.3 Construire le temple

2.4 Mouvements de peuples

2.5 Capacité de peuples

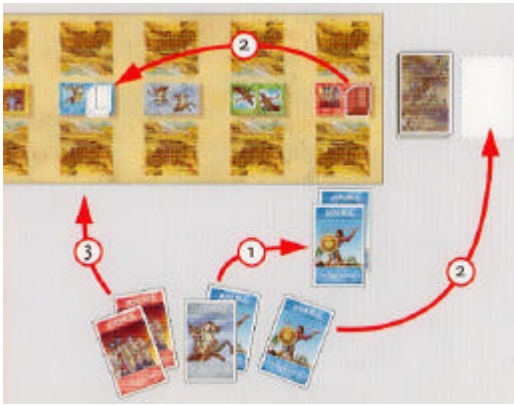
2.1 Voyager

Le joueur pose une carte peuple sur la pile de défausse, puis déplace son pion sur la case correspondant à ce peuple. La première fois, il déplace son pion de la carrière à la case voulue. Par la suite, il reste sur le plan de jeu et est déplacé selon les cartes. Les deux pions peuvent très bien se trouver chez le même peuple, chacun sur sa case.

2.2 Coloniser

Le joueur place une carte peuple en face d'un lieu. La **condition** pour cela est que le pion se trouve à l'endroit en question.

Exemple:



La carte peuple est placée au bord du plan de jeu, sous la case de construction concernée, et sur celles qui s'y trouveraient déjà, en colonne.

Durant un tour, plusieurs cartes peuple peuvent être placées près d'une case de construction (c'est d'ailleurs logique). Plusieurs cartes sont toujours placées de manière superposée. Des piles de cartes peuples déposées ne peuvent être modifiées que dans le cadre des mouvements de peuples ou des capacités de peuples.

- ① Le pion est placé chez les Sumériens. Le joueur peut donc y placer des cartes. Le joueur place de sa main les cartes «Assyrien» et «Perse» à cet endroit. Il y a donc les à cet endroit les cartes :
«Assyrien», «Assyrien»,
«Assyrien», «Perse».
- ② Puis le joueur joue une carte «Assyrien» de sa main sur la pile de défausse, et place son pion sur la case des Assyriens.
- ③ Finalement, il place encore à cet endroit deux cartes de sa main :
«Sumérien», «Sumérien».

2.3 Construire le temple

Le joueur place une carte Temple sur la case de construction d'un lieu. La condition est qu'il ait son pion à cet endroit.

Il faut respecter la suite numérique dans cette opération. Sur une case de construction vide, on place d'abord une carte «1», puis une «2», et ainsi de suite. La suite précise ne peut être modifiée que par certains pouvoirs de peuples (voir 2.5). Sinon, on doit s'y tenir strictement.

A part cela, pour placer une carte temple, il faut autant de cartes peuples à cet endroit que la valeur de la carte temple (par exemple, pour poser la carte temple «4», il faut avoir quatre cartes

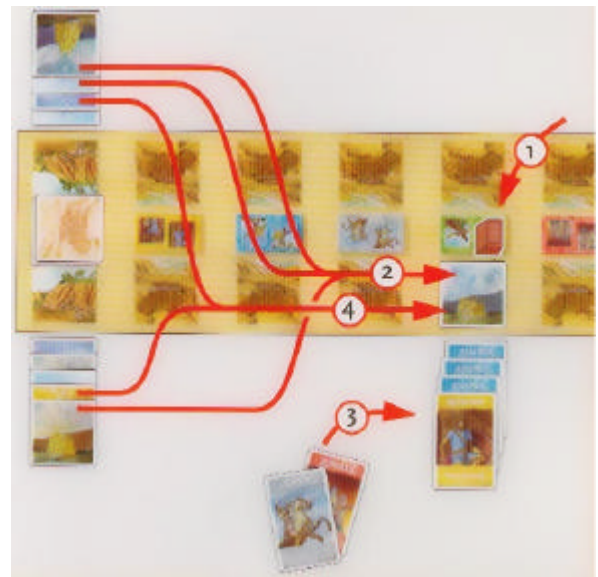
Exemple:

- ① Le joueur a joué une carte peuple «Mèdes», et placé son pion sur la case Mèdes. C'est la qu'il veut et peut construire son temple.
- ② Comme il y a déjà quatre cartes peuple à cet endroit, il peut donc construire jusqu'au niveau «4». Il prend la carte «2» au sommet de sa colonne, puis la «3» et la «4» chez l'adversaire, et les place sur la case de construction de son temple.
- ③ Il joue ensuite deux cartes de sa main à cet endroit, afin d'augmenter le nombre de cartes peuple à six.
- ④ Finalement, il peut encore jouer la carte temple «5» de la colonne adverse, et la «6» de la sienne

peuples ou plus devant la case de construction).

Important: Après la construction du temple, on peut à nouveau déplacer les peuples (par ex. avec un mouvement de peuple), sans que le nouveau morceau de temple soit supprimé.

Les cartes temple sont prises par chaque joueur sur les colonnes de cartes temple (camp de construction) qui se construisent au fil du jeu. De cette colonne, on ne peut prendre que la dernière carte posée, face visible. Au début du jeu, chacun possède déjà une carte temple de valeur «1». Cette carte doit être jouée au premier tour de jeu pour construire un temple.



2.4 Mouvements de peuples

(un seul par tour et par joueur !)

Le joueur peut, sans tenir compte de la position de son pion, déplacer les trois dernières cartes peuple d'une colonne dans une autre. Ce peuvent aussi être des cartes de différents peuples. Il dépose alors ces trois cartes sur les cartes déjà posées dans la colonne (ou crée une nouvelle colonne s'il n'y a pas encore de cartes).

La **condition** est qu'à chaque fois, exactement trois cartes peuple soient déplacées. L'ordre de ces trois cartes ne doit pas être modifié.

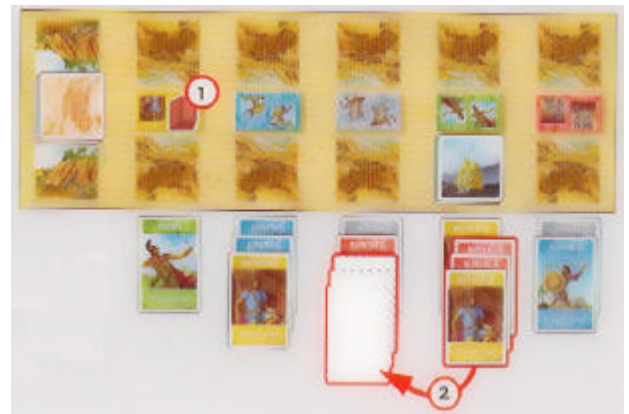
Exemple:

- ① Le pion est placé sur la case Hittites. Sans tenir compte de la position du pion, le mouvement de peuples peut être utilisé une fois par tour.
- ② Le joueur prend les trois cartes de fin de colonne de l'emplacement des Mèdes («Sumérien», «Sumérien», «Hittite») sur l'emplacement des Perses. A cet endroit se trouvent maintenant: «Perse», «Sumérien», «Sumérien», «Hittite». Avec le trio de Sumérien, le joueur effectue un «mouvement de pion» sur son adversaire (voir point de règle 2.5.4). Le temple Mède reste en place, même si une seule carte peuple s'y trouve. Mais la construction du niveau «5» ne pourra intervenir que lorsque suffisamment de cartes peuples auront été ajoutées : 4.

Attention: Si sur un lieu de construction ne figurent qu'une ou deux cartes peuple, ces cartes ne peuvent pas être déplacées par un mouvement de peuple.

Après un mouvement de peuples, la quantité de cartes peuple ne doit plus absolument correspondre au niveau de la carte temple au sommet de la pile. Le nombre de cartes peuple peut être plus petit que le niveau de construction.

Restriction: Le mouvement de peuples ne peut être effectué qu'une seule fois durant un tour. Toutes les autres actions peuvent être effectuées plusieurs fois, pour autant que les conditions soient remplies.



2.5 Capacité de peuples

Chaque peuple possède également des capacités spéciales qu'il peut utiliser à certaines conditions. C'est toujours le cas lorsque trois (ou plus) cartes d'un même peuple se suivent dans une colonne (ce trio ne doit donc pas se trouver au sommet d'une colonne).

Une capacité d'un peuple est utilisée lorsqu'une des trois cartes est retirée, et placée sur la pile de défausse.

Conseil: Celui qui possède plus de trois cartes identiques à la suite peut utiliser les pouvoirs de ce peuple plusieurs fois de suite.

Il y a deux **conditions** pour utiliser le pouvoir d'un peuple:

- Il est seulement possible d'utiliser le pouvoir à l'endroit où se trouve le pion.
- Les trois cartes peuple identiques doivent également se trouver à cet endroit.

Chaque peuple a ses propres capacités:

2.5.1 Assyriens : Démolition de temple

2.5.2 Hittites: Vol de niveau de construction

2.5.3 Mèdes: Voyage d'un peuple

2.5.4 Sumérien: Changement de côté

2.5.5 Perses: Saut de niveau de construction

2.5.6 Tous : Diminution de moitié des cartes en main

2.5.1 Démolition de temples

avec 3 Assyriens



A cet endroit, le temple adverse se fait démolir. Les cartes temple sont replacées sur le tas de pioche face cachée. Mais en reposant ces cartes, l'ordre ne doit pas être modifié. Donc, au sommet de la pioche se trouve maintenant la carte de plus forte valeur, et juste en dessous, celle de valeur directement inférieure, etc.

2.5.2 Vol de niveau avec 3 Hittites



A cet endroit, le joueur prend la carte supérieure du temple adverse, et le place sur son propre temple. Pour cela, deux **conditions** doivent être remplies:

- La carte temple dérobée doit être d'un niveau supérieur à celle au sommet de la pile du joueur. Mais il est permis de sauter un (des) niveau(x) de construction.
- Il doit y avoir au moins autant de cartes peuple à cet endroit que le niveau de la carte temple dérobée. **Attention:** La carte Hittite déjà défaussée compte malgré tout dans ce cas.

Il est possible de voler une carte même sans avoir de carte temple à l'endroit où elle sera déposée.

2.5.3 Voyage de peuple avec 3 Mèdes



A cet endroit, un peuple adverse complet se déplace. Le joueur décide de quel peuple il s'agit. L'adversaire doit placer toutes les cartes de ce peuple sur la pile de défausse, quelle que soit leur position dans la colonne.

2.5.4 Changement de côté avec 3 Sumériens



A cet endroit, toutes les cartes peuple arrivées dernièrement chez l'adversaire changent de côté. La carte supérieure de la colonne et toutes celles du même peuple directement en dessous sont placées chez le joueur (sur la colonne).

2.5.5 Saut de niveau de construction avec 3 Perses



A cet endroit, le joueur peut sauter exactement un niveau de construction. Les deux conditions suivantes doivent être remplies:

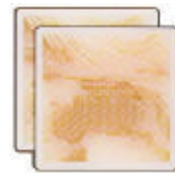
- La carte temple utilisée se trouve au sommet d'une des 2 colonnes de pioche.
- A l'endroit où va être construit le niveau du temple, il doit y avoir une quantité suffisante de carte peuple.

Attention: La carte Perse qui vient d'être défaussée compte malgré tout dans ce cas.

2.5.6 Diminution de cartes avec 3 cartes peuple identiques

A cet endroit, le joueur peut activer un trio au choix pour utiliser la capacité commune à tous les peuples, et diminuer de moitié la quantité de carte que l'adversaire a en main. Celui choisit la moitié de ses cartes qu'il dépose sur le tas de défausse. Dans le cas d'un nombre impair de cartes, le calcul est fait en faveur de l'adversaire (par exemple, sur 5 cartes, l'adversaire en gardera 3).

3. Tirer des cartes temple et les déposer



A la fin de toutes ses actions le joueur tire **deux** cartes temple de la pile de pioche.

Il pose ensuite les deux cartes sur sa colonne, et place celle avec la plus grande valeur en premier, puis l'autre ensuite. Les cartes se chevauchent, afin que les deux joueurs puissent voir en tout temps quelles valeurs sont posées. Il faut se rappeler que lors de l'action «2.3 Construction de temple», on ne peut prendre que la carte temple au sommet de la colonne.

Le tour de jeu est terminé.

Lorsqu'un joueur a déjà quatre cartes peuple ou plus en main, il doit informer l'adversaire de la quantité exacte.

FIN DU JEU

Il y a trois situations différentes qui indiquent la fin du jeu:

- Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint une somme de 15 avec son temple **et** que dans le même temps l'adversaire a moins de dix points. Si l'adversaire a plus de dix points, le jeu entre en phase finale :
- Dans la phase finale on continue le jeu normalement. Gagne celui qui atteint un total de 20 en construction, ou qui amène le total de l'adversaire en dessous de 10, sans tenir compte de qui aurait atteint un total de 15.
- Dans de rare cas, le jeu s'arrête avec le joueur qui a pris la dernière carte temple et l'a posée sur une zone de construction. Les deux joueurs font alors le compte de leurs temples. Celui qui atteint la somme la plus élevée gagne. En cas d'égalité, c'est celui avec la quantité de carte peuple la plus élevée en main.

UN EXEMPLE

Ces exemples détaillés devraient expliquer la variété des possibilités d'actions de la phase deux.

Chez les Hittites:

Joueur 1: «Sumérien» - «Sumérien» - «Sumérien»
- «Sumérien» - «Assyrien» - «Perse» - «Perse»

Joueur 2: «Perse» - «Sumérien» - «Assyrien» - «Assyriens» - «Mèdes»

Chez les Sumériens:

Joueur 1: «Perse» - «Perse»

Chez les Assyriens:

Joueur 1: «Hittites» - «Hittites»

Main du joueur 1:

«Assyrien», «Hittites», «Sumériens»



Exemple

Le pion du joueur 1 est chez les Hittites et voudrait démolir le niveau 6 du temple adverse. Son adversaire l'attaque avec une démolition. Pouvez-vous comprendre comment cela est possible sans utiliser une seule carte de leurs mains ?

La solution: Le joueur utilise la capacité des Sumériens (changement de côté), place une des cartes Sumériens sur la pile de défausse et prend les Mèdes de son adversaire.

Puis il utilise un Mouvement de Peuple. Les cartes «Perse» - «Perse» - «Mèdes» sont placées chez les Sumériens, où se trouvent déjà les cartes «Perse» - «Perse». Sa nouvelle série de cartes chez les Hittites est : «Sumérien» - «Sumérien» - «Sumérien» - «Assyrien». Il a donc renouvelé la capacité des Sumériens, et prend les deux Assyriens de son adversaire. Il a maintenant trois Assyriens à la suite et peut enfin démonter le temple de son adversaire.

Puis il joue une carte «Assyrien» de sa main sur la pile de défausse, et déplace son pion chez les Assyriens. Il y dépose une carte «Hittites» de sa main et y possède alors exactement trois cartes «Hittite» (et aucune autre) à cet endroit. Comme son adversaire, chez les Assyriens, est déjà au niveau de construction de temple «3», et que lui-même n'a pas encore construit à cet endroit, il a besoin de la capacité de ses Hittites (Vol de niveau de construction).

Il place une des trois cartes Hittite sur la pile de défausse (et n'en a donc plus que deux posées). Malgré cela, il peut prendre la carte de temple «3» de l'adversaire et la poser sur son emplacement vide, puisque la carte Hittite défaussée compte quand même, et qu'il remplit la condition des trois cartes peuple à cet endroit.

Finalement, il joue une carte «Sumérien» de sa main et déplace son pion chez les Sumériens. A cet endroit, suite au mouvement de Peuple, il possède maintenant les cartes «Perse» - «Perse» - «Perse» - «Mèdes». Il utilise deux fois de suite la capacité commune de tous les peuples (diminuer de moitié la main adverse) grâce aux Perses, et indique à son adversaire qu'il doit réduire sa main de moitié à deux reprises. Celui-ci, qui avait au départ 7 cartes en main, doit réduire cette quantité d'abord à 4, puis à 2.

Le joueur termine alors la phase deux de son tour de jeu. Il tire deux cartes temple. Suite à la destruction de temple, il s'agit d'un «1» et d'un «2» ; deux cartes que l'adversaire pourrait utiliser pour reconstruire sont temple récemment démonté.

Les Auteurs

Uwe Rosenberg est né en 1970 et vit à Dortmund. Le statisticien diplômé est actuellement principalement occupé par son travail d'inventeur de jeux. Ses créations, «Bohnanza» et «Mamma Mia», lui ont permis d'être déjà présents deux fois dans la sélection du «Spiel des Jahres». A côté des jeux de société, il occupe son temps libre avec le badminton.

Hagen Dorghaten, né en 1968, habite également Dortmund. L'étudiant éternel reconnu est le fier possesseur d'une carte à long terme d'espièglerie. A part les jeux de société – il prend régulièrement part depuis 1994 au round final de championnat allemand de jeux de plateau – la lecture et la politique forment ses loisirs. Ceci est son premier jeu publié.

Travail rédactionnel

TM-Spiele

Traduction

Nicole Chopard

Illustrations

Claus Schobig

Les auteurs et éditeurs remercient tous les testeurs et lecteurs de règle.

Article Numéro 680916

© 2000 Kosmos Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
TELEPHONE +49 (0)711-2191-0
FAX +49 (0)711-2191-422
WEB www.kosmos.de
E-MAIL info@kosmos.de

TOUS DROIT RESERVES
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

un jeu de Uwe Rosenberg
et Hagen Dorgathen
(c) 2001 Kosmos - Tilsit

BÂBEL

aide de jeu réalisée
par François Haffner
pour jeuxsoc.free.fr

Préparation

Chacun reçoit 5 cartes peuple
et 1 carte temple de niveau 1.
Les pions dans les carrières

Tour de jeu

1. Piocher 3 cartes peuple
2. Accomplir des actions
3. Piocher 2 cartes temples

Fin et victoire

- A) 15 niveaux si adversaire < 10
- B) 20 niveaux
- C) Le plus grand nombre à la fin

Actions

autant que voulu, dans l'ordre voulu

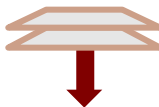
déplacement

1. jouer une carte ;
2. déplacer le pion.



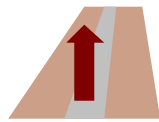
installation

poser une ou plusieurs cartes là
où se trouve le pion.



construction

1. avoir assez de peuples
2. prendre une carte temple
3. la poser où se trouve le pion



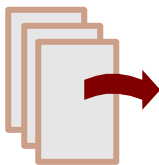
utiliser les capacités spéciales

1. avoir 3 cartes consécutives là où est le pion
2. défausser l'une des trois cartes

une seule fois par tour

migration

déplacer les 3 cartes du dessus
d'une rangée vers une autre
rangée.
peu importe où se trouve le pion.



**destruction
de temple**
les cartes sont
retournées et
replacées sur
la pioche



**changement
de camp**
la dernière
carte, et toutes
les cartes
identiques qui
la suivent
passent chez
vous



**vol d'un
niveau de
temple**
il faut pouvoir
le placer chez
vous et avoir
assez de
peuples pour
le construire



**sauter un
niveau de
construction**
il faut quand
même avoir
assez de
peuples pour
construire



**désertion
d'une nation**
toutes les
cartes d'une
nation, que
vous décidez,
sont
défaussées



**réduction de
moitié des
cartes**
l'adversaire
arrondit à son
avantage et
choisit quelles
cartes il
défausse