

UWE ROSENBERG
HAGEN DORGATHEN

BABEL

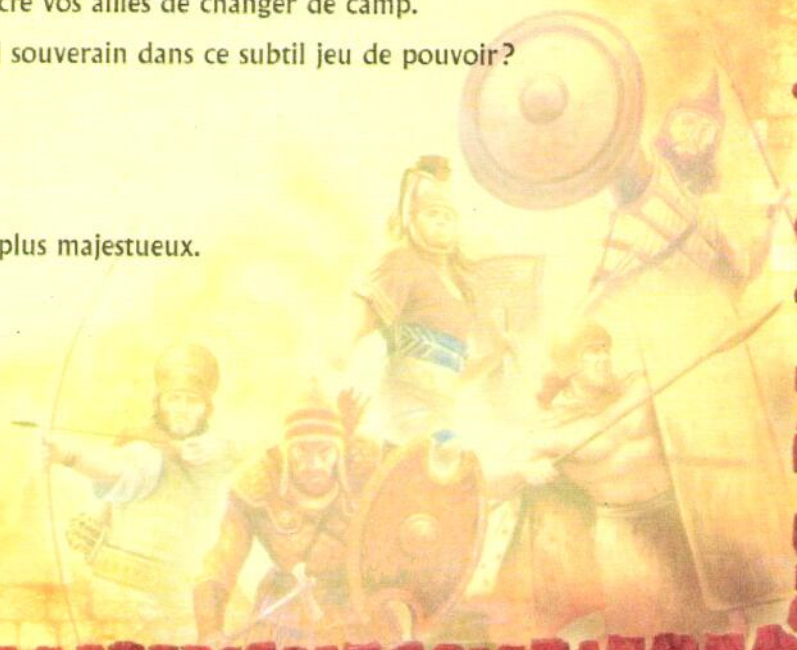
Un jeu de pouvoir pour 2 joueurs, à partir de 14 ans.

À une époque lointaine, les souverains ordonnaient la construction d'imposants temples pour démontrer leurs richesses et leur pouvoir. Le plus haut temple appartenait au plus riche de tous les souverains. Dans ce jeu pour deux joueurs, vous êtes l'un de ces souverains. Avec l'aide de diverses tribus, vos temples deviendront plus grandioses et plus magnifiques. Toutefois, vous n'êtes pas seul à ériger des temples vers le ciel. Vous devrez vous méfier de votre adversaire qui cherchera à tout prix à détruire vos temples et convaincre vos alliés de changer de camp.

Qui de vous sera le plus grand souverain dans ce subtil jeu de pouvoir?

BUT DU JEU

Construire les temples les plus imposants et les plus majestueux.



MATÉRIEL DE JEU

- 1 plateau illustrant 5 chantiers de construction pour chaque joueur, ainsi qu'une carrière pour les cartes *Temple*
- 45 cartes *Temple* de différents niveaux (10 de niveau 1, 9 de niveau 2, 8 de niveau 3, 7 de niveau 4, 6 de niveau 5 et 5 de niveau 6)
- 60 cartes *Nation* (12 par nation) : Assyriens, Hittites, Mèdes, Perses et Sumériens
- 2 pions



MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Chaque joueur prend une carte *Temple* de niveau 1 qu'il place devant lui.

Note: Vous seul pouvez construire la carte Temple de niveau 1 que vous avez reçue ainsi et vous devez le faire au tout premier tour. Il s'agit des deux seules cartes Temple avec cette restriction.

Mélangez le reste des cartes *Temple* et formez une pioche que vous déposez face cachée sur la carrière. **2B**

- 3 Chaque joueur choisit un pion qu'il place de son côté de la carrière.



Carrière



- 4 Mélangez les cartes *Nation*. Déterminez le premier joueur avec la méthode de votre choix (par exemple, le plus jeune joueur ou encore celui qui parle le plus de langues). Le premier joueur reçoit 3 cartes et son adversaire en reçoit 5. Ces cartes sont prises en main et sont conservées secrètement. Le reste forme une pioche qui est posée face cachée près du plateau de jeu.

- 5 Le premier joueur commence, après quoi l'ordre de jeu est alterné.



Colonne de cartes Temple du Joueur 2



Colonne de cartes Temple du Joueur 1

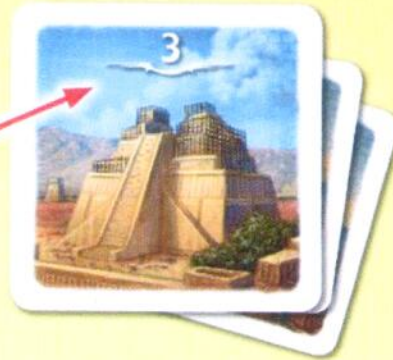
Chantiers

LES CARTES

Les cartes Temple

Les cartes *Temple* indiquent le niveau de construction atteint par chacun de vos temples en cours de réalisation.

- Le nombre indiqué correspond au niveau de construction du temple. Le niveau 1 est le premier niveau et le 6 est le plus élevé.



Les cartes Nation

Les cartes *Nation* vous permettent d'effectuer les différentes actions possibles durant votre tour de jeu. Les informations suivantes se retrouvent sur chacune des cartes :

- Nom de la nation.
- Capacité spéciale unique à cette nation.
- La couleur de la carte indique sur quel chantier du plateau vous pouvez déplacer votre pion.



Joueur 2



Pioche Défausse



Joueur 1



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors de votre tour de jeu, vous réalisez les 3 phases suivantes, dans l'ordre :

1. Piocher 3 cartes *Nation*
2. Effectuer des actions
3. Dévoiler et placer 2 cartes *Temple*

1. Piocher 3 cartes *Nation*

Au début de votre tour (même lors de votre tout premier tour), piochez 3 cartes *Nation* que vous ajoutez à votre main.

Note: Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes de la défausse pour reconstituer une pioche.

2. Effectuer des actions

Après avoir ajouté les cartes *Nation* à votre main, vous pouvez effectuer différentes actions parmi les 5 actions décrites ci-dessous. Ces actions peuvent être effectuées dans l'ordre et au nombre de votre choix. Il n'y a qu'une seule exception : la migration, qui ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Les actions possibles sont :

- a) Déplacement
- b) Déploiement
- c) Construction de temple
- d) Migration (une seule fois par tour)
- e) Capacité spéciale

A) Déplacement

Pour déplacer votre pion d'un chantier à l'autre, vous devez jouer de votre main à la défausse une carte de la couleur correspondant à votre destination.

Au premier déplacement de la partie, votre pion est déplacé depuis la carrière jusqu'à n'importe quel chantier à l'aide d'une carte appropriée. Pour les déplacements suivants, le pion sera déplacé d'un chantier à l'autre.

Les pions des 2 joueurs peuvent se trouver sur le même chantier.

B) Déploiement

Placez une de vos cartes *Nation* sous le chantier de construction où est situé votre pion.

Important : Vous devez jouer vos cartes sous le chantier où se trouve votre pion.

Il vous est permis de placer plusieurs cartes sous un même chantier durant votre tour. Si c'est le cas, les cartes doivent être étalées de façon à ce qu'elles soient toutes visibles par les deux joueurs.

Une fois les cartes déployées, elles ne peuvent être déplacées, sauf par l'utilisation de la migration ou de la capacité spéciale d'une des nations.

Exemple :

- 1 Le pion du joueur occupe le chantier des Sumériens (rouge). Sous ce chantier, le joueur ajoute 2 nouvelles cartes, soit une carte Assyriens et une carte Perses, aux cartes déployées lors d'un tour précédent. On y trouve alors dans l'ordre les cartes Assyriens, Assyriens, Assyriens et Perses.
- 2 Le joueur défusse ensuite une carte Assyriens de sa main et déplace son pion vers le chantier de construction des Assyriens.
- 3 Il pose ensuite 2 autres cartes Sumériens sous ce chantier de construction.



C) Construction de temple

Pour construire un niveau de temple, prenez une carte *Temple* d'une des 2 colonnes de cartes *Temple* (voir page 10) et placez-la sous l'un des chantiers de construction. Votre pion doit se trouver sur ce chantier.

En outre, vous devez respecter la séquence numérique en ordre croissant. La carte *Temple* de niveau 1 est donc posée sur un chantier de construction vide, sur laquelle est posée celle de niveau 2, et ainsi de suite jusqu'au 6^e et dernier niveau.

Seules les capacités spéciales peuvent interrompre cette séquence numérique.

De plus, vous devez avoir autant ou plus de cartes *Nation* déployées sous ce chantier que le niveau de temple que vous souhaitez construire.

Exemple : Pour poser une carte Temple de niveau 4, il vous faut un minimum de 4 cartes Nation sous le chantier de construction correspondant.

Important : Une fois un niveau de temple construit, les cartes *Nation* peuvent être déplacées ou détruites sans devoir diminuer le niveau du temple. Ce n'est qu'au moment de la construction d'un niveau de temple que le nombre de cartes *Nation* posées sous le chantier correspondant doit au moins être égal au niveau construit.

Chaque joueur peut prendre des cartes *Temple* des 2 colonnes de cartes *Temple* créées durant la partie. Cependant, seule la dernière carte de chaque colonne est accessible (c.-à-d. celle sur le dessus).

Rappel : Au début de la partie, chaque joueur possède devant lui une carte *Temple* de niveau 1. À son premier tour de jeu, il doit construire un temple avec cette carte.

D) Migration

Important : Vous ne pouvez faire l'action de migration qu'une seule fois par tour.

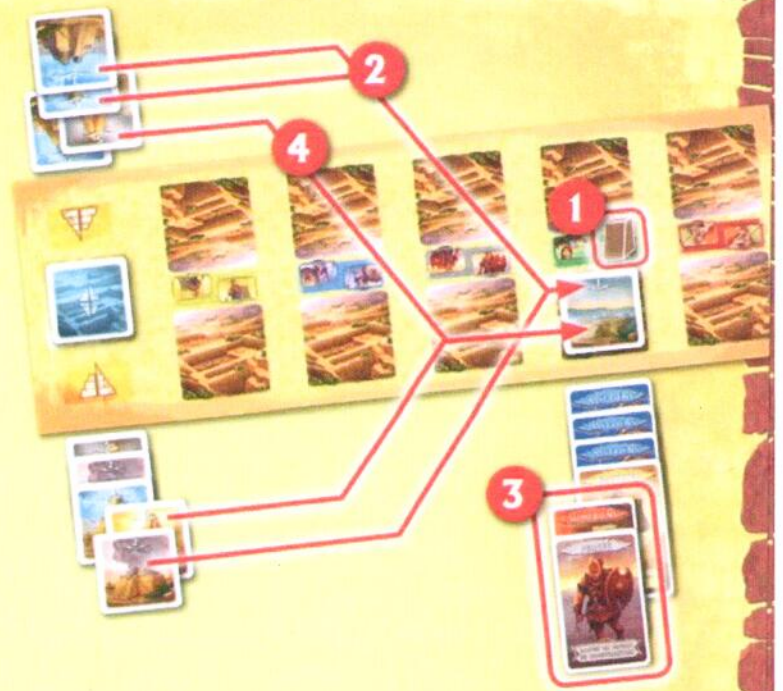
Peu importe l'endroit où se trouve votre pion, vous pouvez déplacer 3 cartes *Nation* déployées sous un chantier de construction vers un autre chantier. Vous ne pouvez déplacer qu'exactly 3 cartes, ni plus ni moins.

Ces 3 cartes doivent être les 3 dernières posées sous ce chantier et peuvent appartenir à une ou plusieurs nations.

Posez les cartes ainsi déplacées à la suite de celles déjà déployées sous le chantier de destination, sans en changer l'ordre.

Exemple de construction de temple:

- 1 Le joueur joue une carte Nation - Mèdes (placée dans la défausse) et déplace son pion sur le chantier des Mèdes (case verte). Il souhaite y construire un temple; comme il a déjà déployé 4 cartes Nation sous ce chantier de construction, il peut y construire un temple pouvant atteindre le niveau 4.
- 2 Il prend la carte de niveau 2 du dessus de sa colonne de cartes Temple et celles des niveaux 3 et 4 de la colonne de son adversaire. Il pose ces cartes sur son chantier de construction de temple.
- 3 Il joue ensuite 2 nouvelles cartes Nation, ce qui porte son total de cartes déployées à 6.
- 4 Le joueur peut alors prendre les cartes Temple des niveaux 5 (de la colonne du côté de votre adversaire) et 6 (de la colonne de votre côté) et les poser sur son chantier, lui donnant un temple de niveau 6.



Exemple de migration:

- 1 Le pion du joueur se trouve sur le chantier des Hittites (jaune).
- 2 Le joueur déplace les 3 dernières cartes posées sous le chantier des Mèdes, c'est-à-dire les cartes Sumériens, Sumériens et Hittites, vers le chantier des Perses. Le temple du chantier des Mèdes demeure intact même s'il ne reste qu'une seule carte Nation posée sous ce dernier.

Cependant, pour construire un temple de niveau 5 sur ce chantier, il faudra préalablement avoir ramené le nombre de cartes Nation déployées à 5 lors d'actions futures.



E) Capacités spéciales

Chaque nation possède une capacité spéciale. Elle ne peut être utilisée que lorsque 3 cartes de la même nation se suivent, sans interruption, dans une même colonne. Elles peuvent être situées à n'importe quel endroit de la colonne et n'ont pas nécessairement à être les trois premières ou les trois dernières cartes de cette colonne.

Durant votre tour, vous pouvez utiliser une capacité spéciale en défaussant l'une de ces 3 cartes. S'il y a plus de 3 cartes du même type à la suite dans une même colonne, vous pourrez alors utiliser la même capacité plus d'une fois, pour autant que vous respectiez la règle ci-dessus.

Deux conditions s'appliquent pour utiliser une capacité spéciale :

1. Votre pion doit impérativement se trouver sur le chantier où vous utilisez la capacité spéciale.
2. Au moment où vous utilisez la capacité spéciale, les 3 cartes *Nation* du même type qui se suivent doivent se trouver dans cette même colonne.

Exemple :

- 1 Le joueur possède 4 cartes Sumériens placées une à la suite de l'autre sous un même chantier.
- 2 Il défausse une de ses cartes Sumériens et utilise cette capacité spéciale pour prendre possession de toutes les cartes Perses de son adversaire situées dans ce même chantier, c.-à-d. les cartes placées directement en face (voir la capacité spéciale des Sumériens).





Assyriens :

Destruction d'un temple

Sur ce chantier, le temple de votre adversaire est anéanti. Les cartes *Temple* sont replacées face cachée sur la pile et non pas dans la défausse. Ces cartes sont placées en ordre décroissant ;

la carte de plus forte valeur est posée en premier, puis la deuxième, etc.



Hittites :

Vol d'un niveau de temple

Sur ce chantier, vous récupérez la plus haute carte du temple adverse et la placez sur votre propre temple. Deux conditions doivent être respectées :

1. Le niveau de la carte *Temple* volée doit être plus haut que celui du sommet de votre temple, mais ne doit pas forcément être exactement un niveau plus élevé. Vous pouvez ainsi sauter des niveaux de temple !

2. Vous devez avoir au moins autant de cartes *Nation* déployées devant votre chantier que la valeur de la carte que vous volez.

(Notez que la carte *Hittites* qui sera défaussée pour utiliser la capacité spéciale est comptée parmi les cartes *Nation* requises.)

Vous pouvez voler une carte Temple, même si vous n'avez pas encore de temple sur votre chantier.



Mèdes :

Désertion

Sur ce chantier, toutes les cartes d'une même nation appartenant à votre adversaire désertent et sont défaussées.

Vous choisissez quelle nation est affectée ; vos propres cartes de cette nation situées dans ce chantier ne sont pas concernées.



Perses :

Saut d'un niveau de construction de temple

Sur ce chantier, vous pouvez sauter un niveau pour construire un niveau de temple plus élevé. Vous pouvez donc construire un temple de niveau 2 sur

chantier de construction vide (donc de niveau 0), un niveau 3 sur un niveau 1 et ainsi de suite. Les deux conditions suivantes doivent être respectées :

1. Comme lorsque vous construisez un temple, la carte *Temple* du niveau convoité doit se trouver sur le dessus d'une des deux colonnes de cartes *Temple* situées de chaque côté du plateau.

2. Vous devez avoir le nombre de cartes *Nation* adéquat pour construire le nouveau niveau de temple (avant de défausser la carte dont le pouvoir a été utilisé).

(Notez que la carte *Perses* qui sera défaussée pour utiliser la capacité spéciale est comptée parmi les cartes *Nation* requises.)



Sumériens :

Changement de camp

Sur ce chantier, toutes les cartes *Nation* identiques à la dernière carte posée dans la colonne adverse passent de votre côté.

Ces cartes *Nation* qui changent de camp sont placées sur vos cartes de ce même chantier, sans en changer l'ordre.

Faire perdre la moitié de sa main (3 cartes de la même nation)

Comme alternative à leur pouvoir de nation, vous pouvez activer n'importe quelle combinaison de 3 cartes *Nation* identiques d'une même colonne (posées à la suite et où se trouve votre pion) pour forcer votre adversaire à se défausser de la moitié de ses cartes en main (fractions arrondies en faveur de votre adversaire). L'adversaire choisit lui-même les cartes qui seront défaussées. Cette capacité spéciale s'utilise à la place de la capacité spéciale dont dispose chaque nation.

Exemple: Un joueur utilise 3 cartes Sumériens pour faire réduire de moitié le nombre de cartes en main détenues par son adversaire. Ce dernier a 7 cartes en main, il devra donc défausser 3 cartes.

3. Dévoiler et placer 2 cartes Temple

À la fin de vos actions, terminez votre tour en dévoilant 2 cartes *Temple* de la pile et en les posant à la suite de votre colonne de cartes *Temple*. Placez ces 2 nouvelles cartes en ordre décroissant, soit la carte ayant la plus grande valeur suivie de la plus petite. Rappelez-vous que, pour chacune des deux colonnes cartes *Temple*, la seule carte pouvant être prise est la dernière à avoir été placée.

Le tour passe maintenant au joueur suivant.

Si vous avez en main 4 cartes ou plus, vous devez indiquer à votre adversaire le nombre exact de cartes en votre possession.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin si la somme de la valeur des temples d'un joueur est de 15 points ou plus ALORS QUE la somme des temples de son adversaire est de 9 points ou moins.

Si un joueur atteint une somme de 15 points alors que son adversaire à une somme de 10 points ou plus, le jeu passe alors en mode « fin de partie ». Lorsque le jeu est en mode « fin de partie », les deux situations suivantes peuvent alors mettre fin à la partie :

1. La somme de la valeur des temples d'un joueur est de 20 points ou plus.
2. La somme de la valeur des temples d'un joueur devient 9 points ou moins.

Cas particulier: La partie peut également prendre fin si la pile de cartes Temple est épuisée.

Dans tous les cas, le joueur dont les temples totalisent la plus grande somme est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes *Nation* en main l'emporte.

Exemple:

Afin de mieux comprendre le déroulement du jeu, l'exemple suivant vous présente les nombreuses actions possibles durant la phase 2 d'un tour. Placez le matériel tel qu'illustré afin de pouvoir suivre l'exemple dans sa totalité :

Chantier des Hittites:

Joueur 1: Sumériens – Sumériens – Sumériens
– Sumériens – Assyriens – Perses – Perses

Joueur 2: Perses – Sumériens – Assyriens
– Assyriens – Mèdes

Chantier des Assyriens:

Joueur 1: Hittites – Hittites

Chantier des Sumériens:

Joueur 1: Perses – Perses

Cartes du joueur 1:

Assyriens – Hittites – Sumériens



Le pion du joueur 1 est sur le chantier des Hittites et ce dernier souhaite détruire le temple de niveau 6 de son adversaire. Comment peut-il réussir ceci avec les cartes qu'il a en main ?

Solution : Le joueur 1 utilise la capacité spéciale des Sumériens (changement de camp). Pour ce faire, il défausse l'un de ses Sumériens et récupère le Mèdes de son adversaire, qu'il ajoute à ses cartes sur ce chantier.

Ensuite, il fait migrer les cartes Perses/Perses/Mèdes sur le chantier des Sumériens et pose ces cartes sur les Perses déjà présents. Le joueur 1 possède maintenant ces cartes sur le chantier des Hittites : Sumériens/Sumériens/Sumériens/Assyriens.

Il utilise alors à nouveau la capacité spéciale des Sumériens pour récupérer les deux Assyriens se trouvant dans le chantier de son adversaire. Ceci lui donne une suite de 3 Assyriens qu'il utilise pour détruire le temple de son adversaire. Un dur recul pour ce dernier !

Le joueur 1 défausse ensuite une carte Assyriens de sa main pour se déplacer sur le chantier des Assyriens. Il joue une carte Hittites sur ce chantier, lui donnant un total de 3 Hittites. Son adversaire possède un temple de niveau 3 à cet endroit, mais lui-même n'a aucun temple. Il utilise alors la capacité de ses Hittites pour voler le temple de niveau 3.

Pour ce faire, il défausse une carte Hittites, ce qui le mène à 2 Hittites. Note : Le vol de la carte temple de niveau 3 est possible, car la carte défaussée est comptabilisée dans le décompte du nombre de cartes nécessaires.

Finalement, le joueur 1 défausse un Sumériens de sa main pour déplacer son pion sur le chantier des Sumériens. Il possède à cet endroit 4 Perses et 1 Médes. Il utilise alors deux fois la capacité universelle à tous les peuples et défausse 2 Perses pour obliger son adversaire à défausser 2 fois la moitié de ses cartes en main. Son adversaire, qui avait au départ 7 cartes en main, passe donc à 4 cartes en main, puis à 2 cartes.

Après cette dernière action, le joueur 1 termine son tour. Il dévoile 2 cartes Temple. Comme il a détruit un temple, ces cartes sont un 1 et un 2. Son adversaire pourra certainement en faire usage pour reconstruire ses temples.

Uwe Rosenberg est né en 1970 et vit à Gütersloh. Il est reconnu dans le monde entier pour ses jeux élaborés comme « Agricola », « Le Havre » et « Ora & Labora ». Ces jeux sont parmi les plus populaires pour leur groupe d'âge respectif. M. Rosenberg œuvre comme auteur de jeux à temps plein depuis 1998.

Hagen Dorgathen est né en 1968 et a rencontré Uwe Rosenberg dans la ville de Dortmund, en Allemagne, où les deux ont étudié. Il habite toujours à Dortmund et travaille à l'Université de Dortmund. Babel est, jusqu'à présent, son seul jeu publié.

Crédits:

Auteurs: Uwe Rosenberg, Hagen Dorgathen

Rédaction: TM-Spiele et Équipe Filosofia

Illustrations: Chris Quilliams

Version française: Équipe Filosofia

©2013 Filosofia Éditions inc.

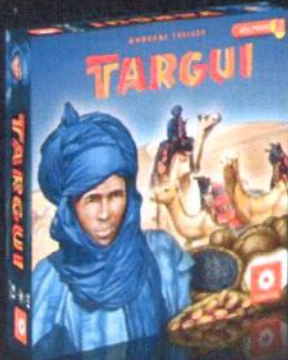
31, rue des Coopératives

Rigaud, Québec

Canada JOP IPO

info@filosofiagames.com

www.filosofiagames.com



Un autre titre dans la série Jeu pour 2. Placez judicieusement vos Targuis aux portes du désert; gérez poivre, dattes, sel et or pour devenir maître de puits, d'oasis et autres caravanes. Entre raids de brigands et coups bas de votre adversaire, le vent chaud et parfumé de Targui vous mènera à la richesse et au prestige pour l'honneur de votre tribu!

