

BABEL

Jeu pour 2 de Uwe Rosenberg et Hagen Dorgathen, édité par Kosmos

Durée d'une partie 45 à 60 minutes.

Traduction/résumé effectué à partir de la règle en anglais trouvée sur le site boardgamegeek.com.

Préparation du jeu

Les pions sont placés sur les cases de carrières, à l'extrémité du plateau, et seront par la suite déplacés sur les cases centrales du plateau (représentant les peuples). Les cartes temples sont placées sur le plateau, entre les 2 cases carrières, faces cachées, et les cartes peuples à côté du plateau de jeu, faces cachées également.

Chaque joueur reçoit 1 carte temple de niveau 1 qu'il place devant lui (pile de réserve), face visible, et 5 cartes peuple qu'il garde en main.

Les cartes peuples sont destinées à être posées, à côté du plateau, en rangée devant chaque site de construction. Elles représentent la densité de population disponible pour la construction d'un temple.

Jeu

Un tour de jeu se compose des étapes suivantes qui seront effectuées dans l'ordre indiqué :

1. Piocher 3 cartes peuple

2. Effectuer autant d'actions que souhaité, dans n'importe quel ordre, et éventuellement plusieurs fois chacune (sauf mention du contraire), parmi les 5 proposées :

a. Voyager

b. Coloniser

c. Construire le temple

d. Migrer

e. Utiliser les compétences spéciales des peuples.

3. Tirer 2 cartes temple, les placer de son côté du plateau, sur sa pile de réserve, la carte avec le plus petit numéro au-dessus (on ne change pas l'ordre des cartes déjà dans la pile, on trie juste les 2 cartes piochées avant de les poser). Les cartes sont légèrement décalées de façon à ce que tous les numéros soient visibles.

Détail des actions possibles

a. Voyager :

Se défausser d'une carte peuple et déplacer son pion sur la case correspondante. Les 2 joueurs peuvent se trouver sur la même case peuple.

b. Coloniser :

Poser une carte de peuple, dans la rangée correspondant à l'emplacement de son pion. La carte posée, peut correspondre à n'importe quel peuple. Plusieurs cartes peuvent être jouées.

c. Construire le temple :

Prendre une carte temple du dessus d'une des piles de réserve (la sienne ou celle de l'adversaire) et la poser sur le site de construction correspondant au peuple où se trouve le pion du joueur.

Il faut respecter l'ordre des niveaux de construction, c'est à dire qu'il faut commencer par poser une carte temple de niveau 1 puis 2, etc...

Pour pouvoir poser une carte temple de niveau N, il faut que dans la rangée des cartes de peuples correspondante, il y ait au moins N cartes déjà posées par le joueur.

Par la suite, les cartes peuple peuvent être enlevées (par migration par exemple) sans que cela porte préjudice à la construction du temple.

d. Migrer : SEULEMENT 1 FOIS PAR TOUR

Il est possible, indépendamment de la position de son pion, de déplacer les 3 cartes peuple du dessus d'une pile vers une autre. Ces cartes peuvent être de peuples quelconques, mais doivent être au nombre de 3, et ne peuvent être séparées.

e. Utiliser les compétences spéciales des peuples.

Chaque peuple dispose de compétences spécifiques qui peuvent être utilisées par les 2 joueurs. Il faut pour cela disposer dans une rangée d'une suite de 3 cartes de peuple identiques et consécutives puis placer son pion sur la case correspondant à la rangée concernée. Après l'utilisation de la compétence spéciale d'un

peuple, il faut retirer 1 des 3 cartes qui ont permis cette action, et la placer sur la pile de défausse. Si à la suite de la suppression de la carte, une nouvelle série de 3 cartes existe, elle peut être utilisée dans le même tour de jeu.

Toutes les manipulations se font sur la rangée où se trouve le pions et les 3 cartes ayant permis d'utiliser cette compétence spéciale.

Assyrer :

Le temple adverse est détruit. Les cartes temple sont retournées faces cachées sur la pile de pioche. L'ordre n'est pas changé (donc la plus faible se trouve au dessus).

Hethitler :

La carte de niveau supérieur du temple adverse est prise par le joueur et déposée sur son temple (celui de la même rangée).

La carte volée à l'adversaire doit être de niveau supérieur à celle déjà en place sur son propre temple. De plus, pour qu'elle puisse être posée, il faut qu'il y ait suffisamment de cartes peuple déjà posées dans la rangée par le joueur. Par contre, il est possible de sauter plusieurs niveaux de temple de cette façon.

NB : La cartes qui sera enlevée aux 3 cartes peuple ayant permis l'usage de cette compétence, est prise en compte dans les cartes peuple utiles pour la construction du niveau du temple.

Medler :

1 des peuples de l'adversaire migre : Le joueur qui utilise cette compétence choisi 1 peuple dont l'adversaire devra retirer toutes les cartes de sa rangée, quelque soit leur place dans celle-ci. Ces cartes sont placées sur la pile de défausse.

Sumerer :

Toutes les cartes identiques initialement placées au bout de la rangée adverse sont retirées et placées dans la rangée du joueur qui utilise cette compétence (en bout sa rangée). Il s'agit uniquement des cartes contiguës.

Perser :

Il est possible de **sauter 1 niveau dans la construction du temple**. Il faut pour cela que la carte de niveau supérieure soit effectivement disponible dans une des 2 piles de réserve et que le joueur qui utilise cette compétence spéciale ait posé suffisamment de cartes peuple dans sa rangée pour construire ce niveau de temple (Par exemple il est ainsi possible de passer du niveau 2 à 4 à condition qu'il y ait 4 cartes peuple dans la rangée du joueur).

N'importe quel peuple :

Au lieu d'utiliser la compétence spécifique d'un peuple, il est également possible de demander à l'adversaire de jeter la moitié des cartes de sa main. Il peut choisir les cartes dont il préfère se séparer. Lorsque le nombre de cartes en main est impair, on arrondit au nombre inférieur (donc le joueur devra retirer 3 cartes lorsqu'il en avait 7 en main, par exemple).

Fin de partie

- La partie de termine dès qu'un joueur a construit au total 15 niveaux de temple, alors que son adversaire n'en a pas construit 10.
- Si les 2 joueurs ont construit au moins 10 niveaux, le premier joueur à en construire 20 est déclaré vainqueur.
- Si la dernière carte temple de la pioche est prise, alors la partie s'arrête immédiatement. Le joueur qui a construit les plus grand nombre de niveaux de temple l'emporte. En cas d'égalité, le joueur auquel il reste le plus grand nombre de cartes peuple en main gagne.

Si vous pensez qu'il y a des erreurs ou des imprécisions, n'hésitez pas à me contacter :

jf.peyridieu@free.fr

<http://jf.peyridieu.free.fr>, rubrique jeux de société.