

BART DE JONG 

 RENÉE ZONNEVELD

BABBLE



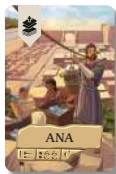
Bable est un jeu de cartes stimulant et coopératif, dans lequel les joueurs et vous allez tenter de construire la mythique tour de Babel. Œuvrez tous ensemble en vous donnant des ordres. Malheureusement, à mesure que le temps s'écoule, les langues parlées évoluent et cela va rendre la compréhension des ordres des autres joueurs plus difficile. Réussirez-vous à construire la tour, ou serez-vous victimes de la Confusion des langues qui aura pour effet de faire s'écrouler le projet?



60 cartes Idée



20 cartes Mot
de départ



25 cartes
Mot



16 cartes
Construction



36 cartes
Ressource







9 cartes
Confusion



Cartes Aide
de jeu

Mise en place

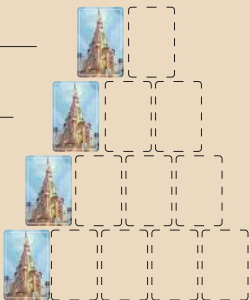
- Mélangez les cartes Ressource et distribuez-en 3 à chaque joueur. Ils placent ces cartes face visible devant eux sur la table. Cela constitue leur réserve personnelle. Mélangez les autres cartes Ressource pour former un paquet face cachée.
- Donnez à chaque joueur une série de 4 cartes Mot de départ dans la couleur qu'ils ont choisie, puis ils prennent les cartes en main.
- Mélangez les cartes Mot et distribuez-en 1 à chaque joueur. Ils prennent cette carte en main, puis placent la carte Mot de départ avec le même symbole d'ordre (   ) dans une défausse face cachée.
- Mélangez les cartes Construction et distribuez-en 1 à chaque joueur. Il la place face cachée dans sa Réserve.
- Créez 4 paquets d'Idées différents en utilisant le nombre de cartes Mot et Construction indiqué ci-dessous.
- Mélangez les 4 paquets d'Idées et placez-les en colonne à gauche de la zone de jeu.

Paquet 4 2 cartes Mot

Paquet 3 3 cartes Mot
1 carte Construction

Paquet 2 5 cartes Mot
2 cartes Construction





Paquet 1 à 2/3/4/5 joueurs :
6/7/8/9 cartes Mot
7/6/5/5 cartes Construction

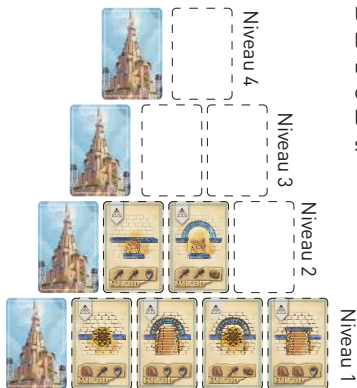



But du jeu

Le but du jeu dans Bable est de terminer la tour avant que tous les paquets d'Idées aient été épuisés. Les joueurs construisent la tour en 4 niveaux distincts et contenant (de bas en haut) 4, 3, 2 et 1 cartes Construction. Les joueurs doivent terminer de construire chaque niveau avant que le paquet d'Idées de ce niveau ne soit épuisé.

Aperçu rapide

À votre tour, vous êtes le contremaître qui donne des ordres aux autres joueurs. Les joueurs ont toujours 4 ordres à leur disposition , , , et  qui vont aider à construire la tour. Vous trouverez les références aux ordres par le biais de leur symbole, ainsi que les mots qui leur sont associés et qui changeront pour chaque joueur durant la partie.



Un ordre important est l'ordre  qui permet à un joueur de placer une carte Construction dans la tour s'il paye en Ressources le coût associé.

Principes de jeu

Le dernier joueur à avoir parlé une langue qui n'était pas sa langue maternelle devient le premier joueur. Il joue le premier tour, puis le jeu se déroule dans le sens horaire.

À votre tour

1. Deux fois, réalisez une des actions suivantes :
 - a. Donner un ordre à un autre joueur
 - b. Révéler une carte à tous les autres joueurs
2. Piochez une carte Idée dans le paquet disponible le plus bas.

Donner un ordre à un autre joueur

Choisissez un autre joueur. Annoncez un Mot que vous pensez qui correspond à une des cartes Mot qu'il a en sa possession.

- Si le joueur a une carte Mot avec le mot annoncé, il la révèle. Le joueur réalise ensuite l'ordre associé (reportez-vous à la section « Ordres »). Il reprend la carte révélée dans sa main.
- Si le joueur n'a pas de carte Mot avec le mot annoncé, il secoue la tête. Le joueur ne réalise pas l'ordre.

N.B. Il est possible d'avoir deux cartes ou plus en main avec le même mot dessus. Si vous recevez un ordre avec ce mot, vous pouvez choisir quel ordre vous souhaitez réaliser.

Révéler une carte à tous les autres joueurs

Choisissez une carte Mot de votre main ou une carte Construction de votre réserve à révéler.

- Si vous révélez une carte Mot, montrez-la à tous les autres joueurs, puis reprenez-la en main.
- Si vous révélez une carte Construction, retournez la face visible. Elle restera face visible pour le reste de la partie.

N.B. Vous pouvez donner deux ordres au même joueur, ou à deux joueurs différents. Vous pouvez donner le même ordre deux fois, ou deux ordres différents.

Communication limitée

Bable est un jeu à communication limitée. Toute information est personnelle et doit rester secrète. Vous ne pouvez partager des informations qu'en :

- Révélant une carte Mot quand vous recevez un ordre.
- Réalisant l'ordre 👁️, (reportez-vous à la section « Ordres »).
- Révélant une carte de votre main à votre tour.

Ordres

Chaque joueur a toujours 1 carte Mot pour chacun des 4 ordres en main. Ces cartes Mot et les mots qui sont inscrits dessus changent à mesure que la partie se déroule et que vous piochez des cartes Idée.



Ordres



Placer une carte Construction de votre réserve sur la tour.

Payez le coût d'une carte Construction dans votre Réserve (face visible ou face cachée) en défaussant les Ressources correspondantes. Placez la carte Construction sur le niveau le plus bas qui n'est pas terminé.



Piocher 2 cartes Ressource dans le paquet, et les placer face visible dans votre Réserve.

Vous pouvez avoir jusqu'à 7 Ressources dans votre Réserve. Si à un moment vous en avez plus de 7, défaussez les Ressources en trop jusqu'à en avoir 7. Si le paquet des Ressources est épuisé, mélangez la défausse pour former un nouveau paquet.



Donner jusqu'à 3 cartes de votre Réserve (cartes Ressource et Construction) à d'autres joueurs.

Vous pouvez donner toutes les cartes à un seul joueur, ou bien vous pouvez les répartir entre plusieurs joueurs. Vous pouvez donner des cartes Construction face visible ou face cachée (elles restent avec la même orientation).



Révéler jusqu'à 2 cartes de votre main ou de votre Réserve.

Les cartes révélées peuvent être des cartes Mot ou Construction. Les cartes Construction révélées restent face visible dans votre Réserve.

Reprenez en main les cartes Mot révélées.

Piocher une carte Idée

Après avoir donné deux ordres, piocher une carte Idée dans le premier paquet disponible (en commençant par le niveau du bas). Si un paquet est épuisé, piochez directement dans le paquet au-dessus de celui-ci. Si vous piochez la dernière carte du paquet sans qu'il y ait un niveau terminé à côté, la partie est terminée (reportez-vous à la section « Fin de la partie »).

Vous trouverez deux sortes de cartes Idée; des cartes Mot et des cartes Construction.

Avez-vous pioché une carte Mot ?


Remplacez la carte Mot dans votre main par celle qui a le même symbole d'ordre que celui sur la carte que vous venez de piocher. Défaussez l'ancienne carte Mot face cachée.

Vous gardez toujours 1 exemplaire de chaque symbole d'ordre dans votre main.



Avez-vous pioché une carte Construction ?

Placez-la face cachée dans votre Réserve. Vous pouvez regarder à tout moment les cartes Construction face cachée dans votre Réserve.

Le coût en Ressource pour la construire avec l'action  est affiché en bas de la carte.





Ressources

Il y a 4 sortes de ressources qui sont utilisées pour construire une carte Construction :



Pierre



Ciment



Outil



Bois

Fin de la partie

La partie se termine par une défaite des joueurs quand :

Un joueur pioche la dernière carte Idée du paquet, alors que le niveau de la tour à côté de ce paquet n'est pas encore terminé. Cela s'applique aussi à la dernière carte Idée du paquet final et la tour dans son ensemble n'est toujours pas terminée.

La partie se termine par une victoire des joueurs quand :

Les joueurs terminent la construction de la tour en plaçant la dernière carte Construction sur le niveau supérieur.

Jeu avancé

Les cartes Confusion 🌀 ajoutent un défi supplémentaire dans votre partie en introduisant une pénalité pour avoir annoncé le mauvais mot à un autre joueur. Nous vous conseillons de jouer au jeu avancé, une fois que le groupe a remporté quelques victoires lors de parties du jeu de base.

Mise en place du jeu avancé

Après la mise en place normale du jeu de base, mélangez les cartes Confusion 🌀, et placez-les dans un paquet à côté de la zone de jeu.

Expliquer les cartes Confusion

Chaque carte Confusion 🌀 présente une action négative qu'un joueur doit réaliser quand il reçoit un ordre qu'il ne comprend pas (c'est-à-dire qu'un joueur lui annonce un mot qu'il n'a pas dans sa main). Lorsque vous recevez un ordre que vous ne comprenez pas, piochez la première carte Confusion du paquet, et réalisez son action. Certaines de ces actions se rapportent à différentes images sur les cartes Construction.

Images sur les cartes Construction

Certaines cartes Confusion utilisent les différentes images présentes sur les cartes Construction. Il y a quatre détails différents.



Relief



Statue



Portes



Escaliers

Aide des cartes Confusion

1x 

Prenez une carte Construction avec une Statue / un Relief du niveau en cours de la tour, puis mélangez-la dans le paquet d'Idées en cours.



Défaussez un total de cartes Ressource de votre Réserve égal au total de Portes / Escaliers dans la tour.



Mélangez la pile de défausse, puis piochez la première carte Mot. Remplacez la carte Mot dans votre main avec le même symbole d'ordre que celui sur la carte que vous venez de piocher. Défaussez l'ancienne carte Mot face cachée.



Donnez toutes vos cartes Construction (face visible ou face cachée) au joueur à votre gauche.



Donnez toutes vos Ressources au joueur à votre droite.
Si cela porte son total de Ressource au-delà de 7, il doit en défausser jusqu'à en avoir 7.



Défaussez une carte Mot de votre choix de votre main. Vous aurez une limite de carte en main de 3 jusqu'à ce que vous piochiez une carte Mot avec le symbole d'ordre que vous avez défaussé.



Placez vos cartes Mot face cachée sur la table jusqu'au début de votre prochain tour. Tant que vos cartes Mot sont sur la table, les autres joueurs ne peuvent pas vous donner d'ordres.

CRÉDITS

Auteur : Bart de Jong

Illustrations : Renée Zonneveld

Conception graphique : Ruud Nederpelt