

TOWER OF BABEL

COMPOSITION DU JEU :

1 Plateau de jeu (voir fin de page)

5 Pions colonne



1 Pion marqueur incolore



75 Petits éléments de construction de valeur 1 (15 par couleur)



25 Grands éléments de construction de valeur 3 (5 de chaque couleur)



28 Tuiles de construction (voir détail ci-dessous)



dos de toutes les tuiles

4 Tuiles bicolores



24 Tuiles unicolore, 6 tuiles par matière, Chameau, Bateau, Tailleur de pierre, Grue. (ci-dessous les 6 tuiles de chameaux)



104 Cartes de construction (inclus 5 cartes d'échange)



dos des cartes
de construction

5 cartes
d'échange

25 cartes
chameau

25 cartes
grue

25 cartes
bateau

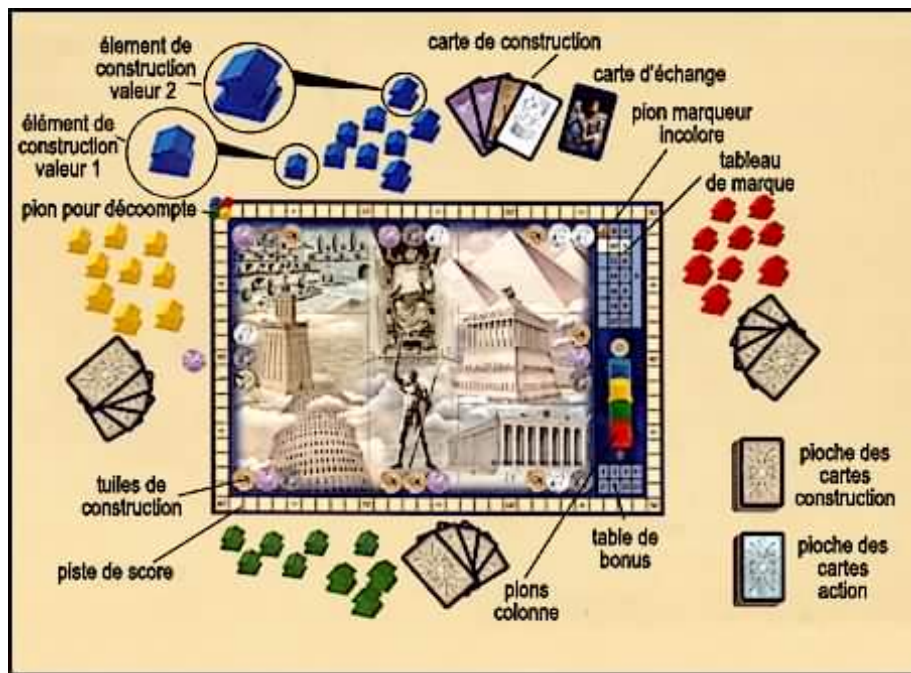
25 cartes
tailleur de pierre

15 Cartes Action (voir explication en fin de page)



RÈGLE DU JEU:

Traduction de DSO, corrections et mise en page jeuxstrategie



exemple de disposition à 4 joueurs

PREPARATION

Lors de votre première partie, écartez les tuiles de construction bicolores et ranger les dans la boîte. Mélangez les 24 tuiles restantes et placez-les aléatoirement face visible sur chaque rond près des merveilles. (Lors de vos prochaines parties, si vous souhaitez utiliser les tuiles bicolores, il vous faudra écarter, à leurs places, une tuile de construction de valeur 5 de chaque couleur). Le pion marqueur incolore est placé sur la première ligne du tableau de marque (ligne 8,4).

Mélangez les cartes action, et placez en pile, les faces cachés, près du plateau afin d'en faire une pioche.

Mélangez les cartes construction et placez en pile, les faces cachés, près du plateau afin d'en faire une pioche.

Chaque joueur:

- reçoit les éléments de construction de sa couleur.
- place un élément de construction de valeur 1 sur la case 0 de la piste de score (celui-ci servira de marqueur de points).
- reçoit une carte d'échange
- reçoit 4 cartes construction
- reçoit un pion colonne

Choisissez le joueur qui commence. Il met son pion colonne dans la case la plus basse à droite du plateau. Les autres joueurs placent leur colonne au-dessus de la sienne derrière. Dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

Les joueurs vont construire ensemble les 8 merveilles du monde. Chaque joueur essaye d'être celui qui contribue le plus à la construction d'une merveille. L'accomplissement et la participation dans une construction rapportent des points de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur actif est celui dont le pion colonne est le plus bas. Il choisit entre 2 actions :

- passer, ou
- construire

Lorsque le joueur actif aura fini son tour, ce sera au joueur assis à sa gauche de jouer.

Passer

Le joueur pioche une carte de construction, prend sa colonne et déplace les autres colonnes vers le bas. Il replace sa colonne en haut (voir schéma ci-contre). Chaque joueur (y compris encore une fois le joueur actif) prend une carte de construction dans la pile. Le tour de ce joueur est terminé.



Construire

1. Choix de la merveille

Le joueur actif met son pion colonne sur la merveille de son choix. Puis il choisit une tuile de construction de cette merveille et le met sur son pion colonne. Le nombre sur la tuile indique combien et quel type de carte de construction sont nécessaires (chameaux, bateaux, grues, tailleurs de pierres). Les tuiles avec 2 couleurs exigent deux types de cartes de construction différentes.

Exemple: Le joueur rouge place son pion colonne sur la tour de Babel et choisit la tuile de construction pour laquelle 5 bateaux sont nécessaires



2. Faire des offres

Le joueur actif demande aux autres joueurs s'ils veulent contribuer à la "réalisation" de la merveille choisie. Chacun des autres joueurs décide de combien de cartes il veut contribuer. Il les place, face cachée, devant lui. Son offre peut ne pas excéder le nombre inscrit sur la tuile. Une offre peut ne consister qu'en cartes de construction ou bien le joueur peut aussi y inclure sa carte d'échange.

Les offres sont révélées simultanément. Toutes les cartes de construction erronées (type inapproprié) sont immédiatement reprises en main par le joueur qui les a jouées.

Exemple: Les autres joueurs posent leurs cartes de construction faces cachées et les retournent simultanément



3. Choix des offres

Le joueur actif peut choisir aucun, un, ou plusieurs joueurs pour participer à la construction de la merveille. Quand il choisit un joueur, il doit prendre la proposition entière faite par ce joueur. Si plusieurs joueurs ont inclus dans leur offre leur carte échange, le joueur actif ne peut en choisir qu'un (seulement une offre avec une carte d'échange peut être incluse dans la construction). Le total de cartes de toutes les offres choisies ne peut pas excéder le nombre indiqué sur la tuile.

Exemple: Le joueur rouge choisit l'offre du joueur jaune



Pour les tuiles bicolores, chaque joueur ne peut pas proposer plus de carte que chaque sorte indiquée.

Exemple: Pour cette tuile on ne peut pas proposer plus de 2 chameaux et 3 grues



4. Construction

Le joueur actif peut maintenant ajouter des cartes de construction de sa main, pour atteindre le nombre inscrit sur la tuile (il est possible que le nombre soit déjà atteint, grâce aux joueurs invités). Les joueurs actifs et invités placent sur le plateau les éléments de construction correspondant au nombre de cartes posées (aucun élément pour la carte échange). Le joueur actif reçoit la tuile de construction et le place face cachée devant lui. Cependant, si le joueur actif a invité un joueur qui avait placé sa carte d'échange dans son offre, c'est ce joueur qui reçoit la tuile de construction. En retour, le joueur actif remplace sur le plateau les éléments de construction que ce joueur vient de placer par des éléments de construction de sa couleur.



Exemple: (suite du précédent) Afin d'accomplir la tuile de construction, le joueur rouge pose 4 cartes bateaux de sa main. Le joueur jaune place 1 élément de construction, le joueur rouge 4 et reçoit la tuile de construction.



Exemple: Le joueur rouge choisit d'inviter le joueur jaune et le joueur vert. Il joue 2 cartes de bateau de sa propre main. Le joueur jaune place 1 élément de construction, le joueur rouge place 2 éléments de construction (parce qu'il a joué 2 cartes) et 2 éléments de construction supplémentaires pour les deux cartes jouées par vert. Le joueur vert reçoit la tuile de construction.

4. Fin du tour

Les joueurs actifs et les joueurs choisis défaussent les cartes de construction qu'ils ont jouées sur la pile d'écart. Les joueurs non choisis reçoivent un point de victoire pour chaque carte de construction offerte (il n'y a aucun point pour la carte d'échange) et reprennent leurs cartes en mains. Les cartes d'échange vont toujours de nouveau dans la main du joueur l'ayant posée.

Exemple: Le joueur bleu avait posé une carte de construction appropriée. Son offre a été refusé. Il reprend sa carte de construction en main et gagne un point de victoire.



Le joueur actif abaisse toutes les pions colonnes des autres joueurs et met la sienne au-dessus. Chaque joueur (y compris le joueur actif) tire une carte de construction de la pile. Le tour de ce joueur est terminé.

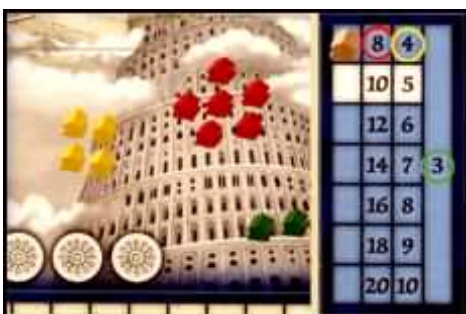
Exception

Si le joueur actif, ne veut pas ou ne peut pas remplir les conditions de construction, la tuile de construction reste sur le plateau. Aucun joueur ne place d'élément de construction sur le plateau. Tous les joueurs qui ont fait des propositions reçoivent des points de victoire selon le nombre de cartes de construction offertes. Tous les joueurs, comme dans le cas habituel, pioche une carte de construction

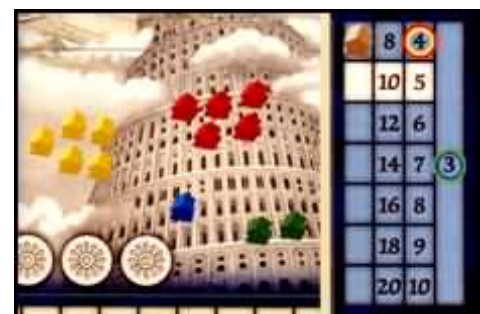
DECOMPTE

Lorsque l'on attribut la dernière tuile d'une merveille, la merveille est décomptée. Les points de victoire sont indiqués sur la table de marquage (côté supérieur droit du plateau). Le joueur avec la majorité d'éléments de construction obtient les points les plus élevés (le chiffre de la première colonne de la table de marquage), le joueur en seconde position reçoit le nombre de points de victoire de la seconde colonne. Les autres joueurs avec au moins un élément de construction présent sur la merveille, obtiennent 3 points de victoire.

En cas d'égalité pour la majorité, chacun de ces joueurs reçoit la valeur de la seconde colonne sur la table de marquage et tous autres joueurs obtiennent 3 points chacun. S' y a un seul joueur a la majorité mais plusieurs sont a égalité en seconde position, le joueur avec la majorité obtient les points de la première colonne, tous autres joueurs obtiennent 3 points.



Exemple: Avec 6 éléments de construction, rouge a la majorité et reçoit 8 points, jaune reçoit 4 points et vert reçoit 3 points. Le joueur bleu n'est pas présent et ne reçoit aucun point.



Exemple: égalité entre rouge et jaune pour la majorité ; tous les deux reçoivent 4 points. Vert et bleu reçoivent 3 points.

Le pion marqueur est maintenant abaissé d'une rangée sur le tableau de marque. La prochaine merveille sera comptabilisée à ce nouveau niveau. Chaque rangée sur la table de marquage fait recevoir des nombres croissants de points de victoire. Les joueurs reprennent leurs éléments de construction de cette merveille. **Le joueur qui avait déclenché le décompte reçoit une carte action de la pile.**

FIN DE PARTIE ET DECOMPTE FINAL

Le jeu se termine quand la dernière tuile de construction d'une couleur est attribuée (les disques avec 2 couleurs comptent pour les 2 couleurs). Si une merveille est terminée avec l'attribution de cette dernière tuile de construction, cette merveille est décomptée normalement. Pour les merveilles non terminées, on utilise la rangée blanche de la table de marque (avec des numéros 10 et 5). Aucune carte d'action n'est attribuée pour ces merveilles.

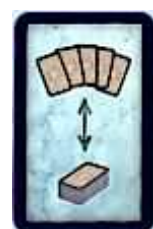
Puis des points additionnels sont attribués pour les tuiles de construction de même couleur gagnées par les joueurs. Ces points sont comptabilisés avec la table de bonus en bas à droite sur le plateau. Les tuiles comportant 2 couleurs doivent être attribués à un ou l'autre type, elles ne peuvent pas être comptabilisées dans deux groupes.

Exemple : Ce joueur reçoit 20 points pour les 4 tuile de chameau, (y compris la tuile de chameau/tailleur de pierres), 5 points pour les deux tuiles de bateau, et aucun point pour la tuile grue.



Le joueur avec le plus de points est, naturellement, le gagnant !

CARTES ACTION



Le joueur peut jeter et échanger jusqu'à 5 cartes de sa main. Peut être jouée à tout moment par n'importe quel joueur.



Le joueur actif peut utiliser cette carte comme 2 cartes de construction de son choix.



Lors du décompte final, vous recevez 1 point supplémentaire pour chaque tuile de construction



Le joueur peut tirer 3 cartes de construction. Peut être jouée à tout moment par n'importe quel joueur



Lors du décompte final, le joueur reçoit un bonus de 5 points



Le joueur actif peut jouer deux tours 2 fois de suite. Tous les joueurs ne tirent une carte de construction que la seconde fois



Si l'offre d'un joueur est refusée, il obtient 3 points au lieu de 1 par carte de construction offertes (peut être joué par n'importe quel joueur non actif pendant la phase offre, après que le joueur actif est choisit la ou les offres participant à la construction)

Plateau de jeu (taille réelle = 60 x 42 cm)

