

Babylon

Dans Babylon 1 à 4 joueurs s'affronteront pour créer la tour la plus magnifique et la plus majestueuse merveille de l'ancien.

Ils emploieront leurs maîtres ouvriers et leurs navires pour rassembler de précieuses ressources et construire divers bâtiments pour accélérer leurs travaux.

Au final, celui qui marquera le plus de points avec sa tour est le gagnant du concours.

Babylon est un jeu de dés et d'écriture pour 1 à 4 joueurs, qui peut être joué en 30 à 45 min.

Il utilise des systèmes de sélection d'action et les joueurs dessinent principalement des dés au lieu de les lancer.

L'objectif du jeu est d'avoir le plus de points à la fin.

Babylon peut également être joué en solo.

COMPOSANTS DU JEU :

- feuilles de joueurs plastifiées (4)
- tableau de sélection des actions (1)
- 12 dés bleus d6 (12)
- 4 dés verts d6 (4)
- dalles double face de différentes formes (14)
- Jetons aux couleurs du joueur (4)
- Jetons de navires aux couleurs du joueur (4)
- Jeu de cartes de formes (14)
- Jeu de cartes de pénalité (18)
- stylos effaçables à sec (4)
- jeton premier joueur (1)

CONFIGURATION DU JEU :

Chaque joueur prendra une feuille plastifiée et un stylo effaçable à sec, ainsi que son jeton et son vaisseau dans la couleur de leur choix.

Le tableau de sélection des actions est placé au centre de la table avec les actions tournées vers le haut.

Ensuite, 12 dés bleus sont placés sur le plateau, avec leurs faces tournées de manière à ce qu'ils correspondent aux valeurs des espaces réservés des dés sur le plateau.

Si le joueur joue une partie en solo ou s'il s'agit d'une partie à 2 joueurs, les dés verts ne sont pas utilisés.

Lorsque vous jouez avec 3 joueurs, les dés verts de 4 joueurs sont placés sur les points verts aux coins du plateau.

Leurs valeurs peuvent être quoi que ce soit puisqu'ils sont utilisés de manière aléatoire.

Toutes les tuiles doivent être réparties autour d'un plateau pour être facilement accessibles par tous les joueurs.

Mélangez le paquet Forme et placez-le à côté du plateau, puis retournez 2 cartes du dessus du paquet, ils ne seront pas utilisés pendant votre partie. (Pour 2 à 4 joueurs, le jeu dure 12 tours)

Le jeu de pénalité n'est pas utilisé pour le jeu multi-joueurs et il sera expliqué plus tard dans la section de configuration solo.

Le jeu est prêt à démarrer.

TOUR DE JEU :

Le jeu se fait en 12 rounds.

Le premier joueur, qui est quelqu'un qui a récemment fait des travaux de maçonnerie, prendra son "premier jeton joueur", piochez une carte de la pioche Forme, puis prenez la tuile qui correspond à l'image sur la carte.

Il peut choisir une des 2 tuiles de la même forme, les retourner et les faire pivoter avant de décider laquelle à placer au centre du tableau de sélection des actions.

Ce faisant, il "couvrira" certaines des icônes du tableau tout en gardant les autres "découvertes". Tous les icônes représentent les actions principales sur les fiches des joueurs et leurs sous-actions de la section liés aux actions principales.

Les actions non couvertes et les sections liées à ces actions sont disponibles pour être utilisées pendant cette ronde, tandis que d'autres ne sont pas disponibles.

À côté de cela, chaque tuile a plusieurs types de bonus qui peuvent être utilisés si les joueurs ont les moyens de les utiliser. Papyrus et Étang de la tuile placée peut être utilisée immédiatement, mais uniquement par le premier joueur.

Image : échantillon des tuiles de Papyrus et Étang



Ensuite, le joueur à gauche du premier joueur commencera le tirage des dés en prenant un dé bleu (ou un vert si disponibles) du plateau. Si le joueur prend un dé bleu, il ne doit pas changer sa valeur, alors qu'en prenant le vert, il doit le lancer immédiatement et prendre ce lancer comme une valeur définie.

Les icônes sur les tuiles représentent le **PRINCIPAL ACTION** de la feuille du joueur, donc si les joueurs peuvent utiliser une tuile bonus , il ne peuvent pas l'appliquent aux sous-actions liées à ce action principale (les joueurs ne peuvent pas faire le reste de cette section), sauf s'il s'agit d'une icône **ÉTANG**.

ÉTANG et Papyrus sont toujours disponibles uniquement pour le premier joueur, et il peut les utiliser immédiatement après avoir placé la tuile le tableau.



A côté du Papyrus et de l'ÉTANG, il y a deux cases supplémentaires sur les tuiles qui peuvent être utilisées par tous les joueurs en plaçant leurs pions dessus, ceux-ci sont appelés Jardin et Lac.

Image : exemple d'une action Jardin et lac de la tuile



L'action de jardin ne peut être utilisée que si le joueur a un ouvrier maître (voir section à propos de l'ouvrier maître pion), et l'action Lac ne peut être utilisée que si le joueur a un Navire (voir section à propos du pion Navire).

Plusieurs pions peuvent occuper le même espace sur la tuile, et chaque joueur avec son pion sur cette case peut utiliser ce bonus. Les bonus sont généralement des ressources, des valeurs de dés, des actions principales ou des sous-actions spécifiques du joueur.

L'une des actions spécifiques permet aux joueurs de dessiner une forme cohérente de seulement 3 cases à l'intérieur d'un tour du jeu.

Feuille du joueur



La feuille du joueur est divisée en sections d'action et en section de tour.

Ici sera expliqué chaque action et section de la feuille et comment le joueur peut y écrire.

PRINCIPALES ACTIONS ET SOUS-ACTIONS :

En haut de la feuille se trouve la RIVIÈRE. Représenté par le bandeau bleu avec un edelweiss.



Le joueur ici peut encercler une icône de bois ou une icône de blé. Plus tard, il pourra dépenser ce bois ou ce blé pour construire quelque chose, ou ils peuvent être convertis en pièces d'or ou en points bruts si le joueur choisit de le faire.



Après avoir encerclé tous les points de ressources autour de l'icône du navire, le joueur peut encercler le navire lui-même qui lui rapporte 6 points.

Tout blé non utilisé sera automatiquement converti en points à la fin du jeu, mais le bois non croisé ne peut pas être converti en pièce d'or ou en pierre à la fin du jeu.

La section POTERIE et PEINTURE est représentée par l'image ci-dessous :

Icône de l'oeuvre



Ici, le joueur peut utiliser l'action principale - encerclez l'une des icônes d'illustration dans la tour en utilisant un dé valeur de 1.

Ceux-ci, s'ils sont à l'intérieur d'une forme dessinée lui rapporteront 2 points à la fin de la partie. Ou, il peut encercler une des amphores de la colonne s'il en a 4, 5 ou 6.

Si chaque amphore est encerclée ce joueur marquera 9 points. De plus, une fois qu'il a encerclé chaque amphore avec une couleur modèle, il déverrouillera la section avec de grandes amphores. Là, en dépensant une pierre, il peut écrire un modèle.

La grande amphore est divisée en trois sections plus petites. Pour le coût d'une pierre, le joueur peut dessiner un motif de son choix dans l'une de ces rangées. Une fois que les trois rangées d'une amphore sont remplies, le joueur marquera 6 points.

L'action principale et les sections de MOSAÏQUE sont représentées dans l'image ci-dessous :

Icône mosaïque



Le joueur avec une valeur de dés de 2 peut encercler l'une des icônes de mosaïque dans la tour, ce qui lui rapportera 3 points s'ils sont à l'intérieur d'une forme dessinée.

Il peut également commencer à travailler sur la grande mosaïque en utilisant 2, 3 ou 4 valeurs de dés et traverser les espaces d'un seul des trois rangs.

Une fois la mosaïque terminée, il marquera 9 points.

Une autre chose qu'il peut faire dans cette section est de construire une grande statue de lion pour 3 pièces d'or et 3 pierres (rayer l'image de la statue pour marquer que vous l'avez construite). Cela lui donnera la permission d'encercler immédiatement 3 icônes Lion dans la tour.

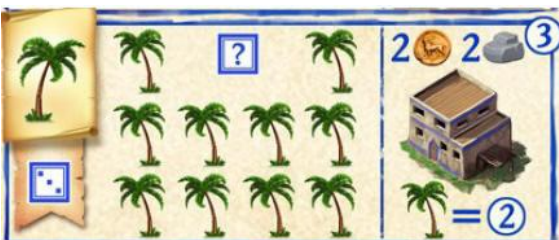
Icône Lion



Icône du Palmier



La section Palmier et Jardin sont représentées par l'image ci-dessous :



Avec une valeur de dés de 3, le joueur peut encercler une icône de palmier dans la tour, ce qui lui rapportera 2 points à la fin du jeu pour chaque palmier encerclé qui se trouve également à l'intérieur des limites d'une forme dessinée.

Pour n'importe quelle valeur de dé, il peut encercler l'un des palmiers à l'intérieur de la section jardin. Ces palmiers ne lui rapporteront rien à moins qu'il ne construise également une maison de jardinage pour 2 pièces d'or et 2 pierres.

La maison elle-même vaut 3 points et fera en sorte que n'importe quel palmier encerclé dans la section jardin en vaudra 2 points en fin de partie. Après avoir construit une maison de jardinage, marquez-la d'une croix.

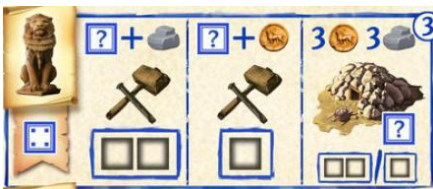
L'action GOLD est représentée par l'image ci-dessous :



Pour une valeur de dés de 5 ou 6, le joueur pourra encercler une pièce d'or, qui pourra ensuite être dépensée pour faire d'autres actions ou payer pour les bâtiments.

Après avoir dépensé une pièce d'or, rayer la, elle est donc marquée comme dépensé. Toute pièce d'or non dépensée rapporte 2 points à la fin de la partie.

L'action de la statue de LION et les sections de maçonnerie sont représentées par l'image ci-dessous :



Avec une valeur de dés de 4, le joueur peut encercler une icône Lion dans la tour, ce qui lui rapportera 2 points à la fin du jeu pour chaque palmier encerclé qui se trouve également à l'intérieur des limites d'une forme dessinée. Il peut également dessiner une forme de 2 cases reliées pour n'importe quelle valeur de dé et 1 pierre, ou forme d'une case, pour toute valeur de dé et d'or.

Ces formes sont dessinées dans la section de la tour et peuvent aider au remplissage trous. De plus, le joueur peut construire une mine de pierre pour 3 pièces d'or et 3 pierres, ce qui donnera lui 3 points et possibilité de piocher 2 cases ou 1 forme de case dans la tour pour un dé de n'importe quelle valeur. N'oubliez pas de marquer la mine de pierre avec une croix une fois que vous avez réussi à la construire.

Les sections d'action de Crayon et de Maître ouvriers sont représentées par l'image ci-dessous :



Avec une valeur de dé de 5, vous pouvez "embaucher" un maître ouvrier (pion de votre couleur) qui peut ensuite être placé sur la case jardin de la tuile choisie ce tour-là. C'est pourquoi vous pouvez utiliser un bonus de la tuile.

Plusieurs maîtres ouvriers peuvent occuper le même emplacement et tous les joueurs avec leur pion peuvent prendre le même bonus à cet endroit.

Dans une section de Crayon pour un coût de n'importe quelle valeur de dé ou de bois / blé, le joueur peut piocher : œuvre d'art, palmier, icône de lion ou de mosaïque à l'intérieur de la section de la tour.

Chaque dessin doit être dessiné à côté d'une icône du même type de façon orthogonale.

Ainsi, l'icône du palmier doit être dessinée à côté d'une autre icône de palmier ou autre dessin d'une icône de palmier.

De plus, ces icônes dessinées ne peuvent être dessinées qu'à l'intérieur d'une forme qui était auparavant dessinée dans la tour.

Les icônes de crayon marquent leur nombre de points (selon le type) sans avoir le besoin de les encercler plus tard, mais ils doivent être dessinés en suivant les règles à la lettre, sinon ils ne vaudront rien.

Les icônes ne peuvent pas être dessinées sur la porte ou les fenêtres de la tour !

Le joueur peut également dépenser 3 pièces d'or et 2 blés pour construire la tente d'un maître ouvrier, qui lui donnera en permanence son pion à utiliser à chaque tour sans avoir besoin de dépenser une valeur de dé de 5. Rayer ou entourer la tente une fois que vous l'avez construite.

Les sections d'action Navire et de Charriot sont représentées par l'image ci-dessous :



Avec une valeur de dés de 6, le joueur peut utiliser un pion navire et le placer sur le point d'eau sur la tuile qui a été sélectionné pour ce tour, prenant le bonus de ressources. Plusieurs navires peuvent être au même endroit et tous les joueurs avec leurs navires au même endroit recevront le même bonus.

Si le joueur utilise des valeurs de dés de 1, 2 ou 3, il peut encercler l'un des charriots de fleurs dans la colonne, mais il doit suivre la règle de cette section : chaque colonne doit être remplie de gauche à droite. Donc, une fois qu'il a rempli la première colonne, il peut continuer à remplir la suivante.

Chaque colonne peut lui donner 2, 4 et 6 points. De plus, il peut dépenser 3 pièces d'or et 2 bois pour construire un bateau.

Après avoir marqué cet endroit comme construit, il peut utiliser son pion navire à chaque tour sans avoir besoin de dépenser une valeur de dé de 6.

L'action STONE est représentée par l'image ci-dessous :



Le joueur peut dépenser une valeur de dé de 3 ou 4 dans cette section pour encercler une pierre. Il peut alors dépenser cette pierre en le croisant avec un stylo pour construire ou pour payer pour utiliser d'autres actions de la feuille.

Toutes pierres non dépensée valent 1 point à la fin de la partie.

Important: La pièce d'or et la pierre, lorsqu'elles sont récupérées à l'endroit bonus du lac avec un pion navire, peuvent être encerclées dans leurs sections de ressources, mais le bois et le blé n'ont pas leurs sections pour être entreposés. Donc, quand un joueur a un bois ou un blé, il doit soit les dépenser immédiatement pour payer une action ou le construire ou le transformer.

Le bois peut être converti en pierre ou en pièce d'or, et ceux-ci peuvent être encerclés dans leur section, tandis que le blé peut être converti en points bruts et le joueur peut écrire ces points quelque part sur sa feuille.

Section tour:



C'est là que les joueurs peuvent dessiner les formes des tuiles en faire des lignes autour des boîtes. Ceux-ci sont appelés limites.

Toute icône précédemment encerclée marquera des points pour le joueur si c'est à l'intérieur des limites de la forme. (Vérifiez également la règle spéciale pour les icônes 'crayons', sous les actions maître ouvrier).

Lorsqu'il dessine une forme de tuile, le joueur doit dessiner la forme telle qu'elle est sur le tableau. Il peut faire pivoter cette forme de 90 degrés, mais il ne peut pas le l'inverser (effet miroir).

Le joueur peut dessiner une forme sur n'importe quelle position à l'intérieur de la section tour, de sorte qu'ils n'ont pas besoin de se toucher, mais si la forme sort des limites de la section de la tour, elle ne peut pas être dessinée.

Le score de la tour se déroule comme suit :

Hauteur de la tour :

Pour la colonne ininterrompue la plus élevée (pas de trous, toutes les limites les lignes se touchent) le joueur marquera 1 point pour chaque case colonne, comptée de bas en haut. Donc, pour la colonne qui est de 8 cases de haut, le joueur marquera 8 points.

Si vous avez plusieurs colonnes de même hauteur, vous ne compterez qu'une seule d'elles.

Fondation de la tour :

S'il n'y a pas de "trous" dans les trois premières rangées comptées à partir bas, le joueur marquera 9 points.

Stabilité de la tour :

Pour chaque rangée sans trous, entièrement bordée de formes, le joueur marquera 3 points.

Porte de la tour :



Si c'est complètement à l'intérieur des formes, le joueur marquera 4 points pour cela.

Tour de grandes fenêtres :



Si toutes ces grandes fenêtres sont à l'intérieur des formes, le joueur marquera 6 points.

Tour petites fenêtres :



Si toutes ces petites fenêtres sont à l'intérieur des formes, le joueur marquera 9 points.

Fin du jeu

Pour de 2 à 4 joueurs, la partie dure 12 tours (jusqu'à ce que le paquet forme soit épuisé). Ensuite, chaque joueur devra marquer sa feuille et celui qui a le plus de points est le gagnant.

S'il y a deux joueurs ou plus avec le même score, l'égalité est départagée par le nombre de pièces d'or non dépensées. S'il y a encore égalité, le joueur qui a moins de "trous" dans sa tour (boîtes qui n'étaient pas bordées de formes) est le gagnant. S'il y a encore égalité, les joueurs partagent leur victoire.

RÈGLES POUR UN JEU SOLO :

La configuration du jeu est la même que pour le jeu à 2 joueurs (les dés verts ne sont pas utilisés). En plus du jeu forme, le joueur utilisera également un jeu Pénalité (jeu de cartes à dos rouge). Le joueur peut choisir de jouer à un jeu NORMAL ou DIFFICILE.

En cas de partie normale, il défausse 2 cartes du paquet forme et joue 12 tours, mais en cas de jeu difficile, il doit se défausser et remettre dans la boîte 4 cartes du paquet forme et jouez 10 tours. Dans les deux cas, il gagne la partie s'il parvient à marquer 120 points ou plus.

MANCHE SOLO :

À son tour, le joueur piochera une carte du paquet Forme et une carte du paquet Pénalité.

Comme d'habitude, il utilisera la tuile qui correspond à la forme sur la carte du paquet Forme, tandis que la carte Pénalité lui interdira d'utiliser une action principale et des sections liées à cette action ainsi que la valeur des dés inscrite sur la carte.

Le joueur peut choisir d'ignorer la carte Pénalité, auquel cas il peut jouer son tour sans aucune obstruction, mais il doit prendre une carte Pénalité et la placer à côté de sa feuille. Le numéro sur la carte est le nombre de points négatifs qu'il aura à la fin de la partie (en déduisant son score de ce nombre).

Après avoir joué tous ses tours, le joueur marquera, et s'il a 120 points ou plus, il gagne la partie. S'il échoue dans cette tâche, il perd la partie.