

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Channing Jones

Turmbauer von

BABYLON

Les bâtisseurs de la tour de

Tower Builders



REGELHEFT/RULEBOOK/RÈGLES



Deutsch S.2-7



English p.8-13



Français p.14-19

Les batisseurs de la tour de BABYLON

Channing Jones



10+



30'



3 - 5



CONTENU

84 tours

20 ponts



pions de nobles
en 5 couleurs
(6 petits et 2 grands
par couleur)



livret de
règles

A. LE JEU TACTIQUE

APERÇU Les joueurs jouent chacun leur tour pour construire une structure commune. L'objectif est de positionner leurs nobles dessus (une majorité par étage) pour marquer le plus de points à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les nobles de cette couleur.
 - Chaque joueur reçoit aussi les parties suivantes de bâtiments, en fonction du nombre de joueurs, les éléments restants sont mis de côté, car ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
- | Nombre de joueurs | Tours par joueur | Ponts par joueur |
|-------------------|------------------|------------------|
| 3 | 27 | 6 |
| 4 | 21 | 5 |
| 5 | 16 | 4 |

JOUER

- Choisissez un joueur qui sera le premier joueur du premier tour.
- Les joueurs restants joueront dans le sens horaire chacun leur tour.
- Les joueurs continuent à jouer chacun leur tour jusqu'à la fin de la partie.
- Tous les joueurs vont construire un bâtiment ensemble.
- Chaque joueur **doit placer 4 ou 5 pièces** (parties de bâtiments ou nobles dans n'importe quelle combinaison) pendant son tour.
- Si un joueur ne peut pas placer au moins 4 pièces, alors il ne peut rien placer et la partie est terminée. *Remarque : S'il est possible de placer 4 ou 5 pièces, alors le joueur doit le faire.*
 - À la fin de chaque tour, le bâtiment devra être raccordé. (Voir la définition d'un bâtiment raccordé, à la page 19).
- Toutes les parties des bâtiments doivent être placées «correctement» en fonction de leur forme, cela signifie perpendiculairement. Plus spécifiquement, l'arche des ponts ne peut pas être placée directement sur une autre pièce.
- Dès qu'une pièce (une partie de bâtiment ou un noble) a été placée, elle ne peut pas être retirée ou remplacée.

PONTS

- Les tours (et les fins de pont) qui sont placées sur un pont doivent être placées soit exactement au centre soit sur une des extrémités.
- Deux ponts ne peuvent être placés directement et l'un au-dessus de l'autre (voir l'image ci-dessous).



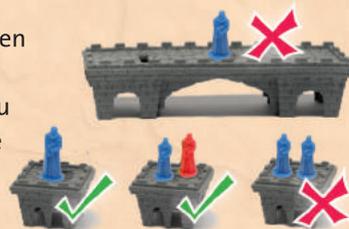
Interdit :
*deux ponts placés
directement et directement
l'un sur l'autre.*



Autorisé.

NOBLES

- Les nobles ne peuvent être placés que sur des tours et qu'en position verticale.
- Sur chaque tour, il ne peut y avoir que **1 seul grand noble** ou jusqu'à **2 petits nobles (ou 3 dans les parties à 5 joueurs)** de différentes couleurs. **Remarque :** *Il ne peut jamais y avoir 2 nobles de la même couleur sur une tour.*



COUP SPÉCIAL

- Si un joueur a seulement placé des ponts et des tours pendant son tour de jeu (c'est-à-dire pas de noble), alors à la fin de son tour il peut échanger la position de 2 nobles joués précédemment.
- Ces nobles doivent être de la même taille (c'est-à-dire soit 2 petits, soit 2 grands).
- Bien sûr, cet échange ne doit pas avoir pour résultat d'avoir 2 nobles de la même couleur sur une tour.

PREMIÈRE MANCHE

Des restrictions supplémentaires sont appliquées lors de la première manche :

- Les joueurs ne peuvent pas placer de nobles.
- Le premier joueur ne peut pas dépasser 2 étages de construction.
- De plus, chaque joueur doit étendre la zone de base du bâtiment lors de son tour de jeu (c'est automatiquement fait par le premier joueur). La zone de base du bâtiment correspond à la zone que le bâtiment couvre lorsqu'il est vu du dessus.



Exemple :
*Après le premier
tour du premier
joueur – 5 pièces,
pas plus hautes que 2
étages, pas de noble.*

PIÈCES RENVERSÉES

Si des pièces du bâtiment sont renversées ou tombent, elles doivent être remises dans leur position (comme elles étaient) avant de poursuivre la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les nobles ont été placés ou lorsqu'un joueur ne peut pas placer au moins 4 pièces pendant son tour.

Remarque : *Si un joueur ne peut pas placer au moins 4 pièces pendant son tour, alors il ne peut pas non plus réaliser de coup spécial.*

DÉCOMPTE DES POINTS

Des points sont accordés pour chaque étage :

- Le joueur qui a le plus de nobles à un étage marque un nombre de points égal à la hauteur de cet étage.
- En cas d'égalité, personne ne marque de points pour cet étage.
- L'étage ne doit pas forcément être uni (c'est-à-dire que tous les nobles à la même hauteur sont comptés, sans tenir compte de l'endroit où ils se trouvent).
- Les joueurs perdent 1 point par pont restant (c'est-à-dire ceux qu'ils n'ont pas placés).

Remarque : la taille du noble n'est pas prise en compte dans le décompte des points.

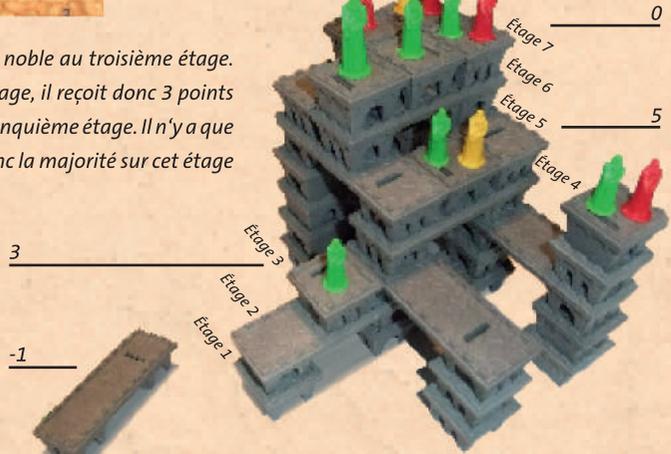
Un tableau de score est disponible à la fin du livret de règles. Vous pouvez le copier et l'utiliser pour compter les points.

Conseil pratique 1 : comptez les points à partir de l'étage le plus haut. Ensuite, retirez toutes les pièces de cet étage et continuez à compter en descendant.



Conseil pratique 2 : utilisez l'échelle sur le côté du dos de la boîte pour mesurer la hauteur d'un étage. Placez le dos de la boîte verticalement à côté du bâtiment, échelle visible et orientée de ce côté.

Exemple : Christian joue en vert. Il a un noble au troisième étage. Aucun autre joueur n'a de noble à cet étage, il reçoit donc 3 points pour cela. De plus, il a deux nobles sur le cinquième étage. Il n'y a que 1 seul jaune et 1 seul vert. Christian a donc la majorité sur cet étage et il reçoit 5 points. Sur l'étage sept, Christian a 1 grand noble et 2 petits. Rouge a 3 petits nobles et Jaune en a aussi un petit. Comme personne n'a la majorité sur cet étage, personne ne marque de points. Christian n'a pas d'autres nobles, mais il lui reste un pont. Son total de points est donc de $3 + 5 - 1 = 7$ points.



Score total du joueur vert : $0 + 5 + 3 - 1 = 7$

VAINQUEUR

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a marqué des points à l'étage le plus haut remporte la partie.

VARIANTE – Le mode expert

Le mode expert modifie le coup spécial de la manière suivante : un joueur ne peut échanger des nobles qui sont sur des tours qui ont la même orientation. L'orientation d'une tour est indiquée par les ouvertures sur le côté et la fente sur le dessus. Toutes les tours ont quatre orientations possibles. À la fin d'un coup spécial (même sans échanger) le joueur peut pivoter une tour de 90° (même une tour avec des nobles dessus).

Remarque : cette variante est conseillée pour les joueurs qui peuvent considérer le coup spécial comme «trop avantageux».

B. LE JEU RAPIDE

APERÇU À chaque manche, les joueurs vont construire un bâtiment avec chacun de leurs deux voisins et ils vont essayer de placer leurs nobles aussi vite et aussi haut que possible. Le joueur qui remporte trois manches remporte la partie.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les nobles de cette couleur.
- Chaque joueur reçoit aussi les parties de bâtiments suivantes, en fonction du nombre de joueurs, les pièces restantes sont mises de côté, car elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
- Les joueurs doivent s'asseoir en cercle autour de la table pour que tout le monde puisse avoir un voisin accessible à droite et à gauche.

Nombre de joueurs	Tours par joueur	Ponts par joueur
3	27	6
4	21	5
5	15	4

JOUER • La partie se déroule en un certain nombre de manches.

- Au début d'une manche, distribuez les parties de bâtiments comme indiqué ci-dessus, dans la partie «mise en place» (les joueurs gardent les mêmes couleurs et l'ordre dans lequel ils sont assis). Les joueurs doivent garder leurs tours, leurs ponts et leurs nobles, bien séparés les uns des autres (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas faire de «constructions préliminaires»).
- Un joueur donne le signal de départ. Ensuite, tous les joueurs construisent simultanément un ou plusieurs bâtiments ensemble avec chacun de leur voisin (ou séparément). Par conséquent, chaque joueur a deux zones de construction qu'il partage avec ses voisins, une sur la gauche et une sur la droite (les joueurs ne peuvent placer leurs pièces que dans ces zones). Tout le monde essaye de construire aussi haut que possible tout en plaçant ses nobles sur les bâtiments. Les bâtiments peuvent être construits en coopération (mais ce n'est pas obligatoire).
- **Conseil** : *coopérez avec vos voisins pour construire seulement un bâtiment dans chacune de vos zones de construction si possible.*
- Tous les bâtiments doivent être placés «correctement» en fonction de leur forme, cela signifie perpendiculairement. Plus particulièrement, les arches des ponts ne peuvent pas être placées directement sur une autre pièce.
- Dès qu'une pièce a été placée (partie de bâtiment ou noble), elle ne peut pas être reprise ou remise ailleurs (exception : un petit noble peut être retiré d'une tour s'il y a un grand noble dessus). Vous pouvez légèrement déplacer les nobles pour faire de la place pour d'autres nobles sur la même tour.

PIÈCES RENVERSÉES • Si un joueur renverse des parties de bâtiment, alors il doit mettre ces pièces dans une pile de côté. Elles ne pourront plus être utilisées pour cette manche et chacune d'entre elles rapportera un point négatif au score final de la manche de ce joueur. Les nobles qui sont tombés peuvent être réutilisés.

- Si un joueur a fait tomber des nobles d'un **autre** joueur, alors il est éliminé de la manche. Il doit immédiatement arrêter de construire et il ne peut plus toucher aux parties de bâtiments pour cette manche.

FIN DE LA MANCHE

Dès qu'un joueur a placé tous ses nobles, il doit annoncer «Stop!». Tous les joueurs doivent alors arrêter de construire. La manche est aussi terminée si personne ne peut plus construire. Dès qu'une manche est terminée, personne ne peut tenir ou toucher les bâtiments.

DÉCOMPTE DES POINTS

- Les joueurs marquent un nombre de points par noble qui sera égal au nombre d'étages situé sous ce noble et s'il remplit toutes les conditions suivantes :
 - Le noble se tient sur une tour.
 - Le noble est le seul de sa couleur sur cette tour.
 - Il n'y a pas de grand noble sur cette tour (autre que lui-même).
 - Il y a un noble d'une autre couleur sur le bâtiment raccordé* sur lequel se tient le noble.

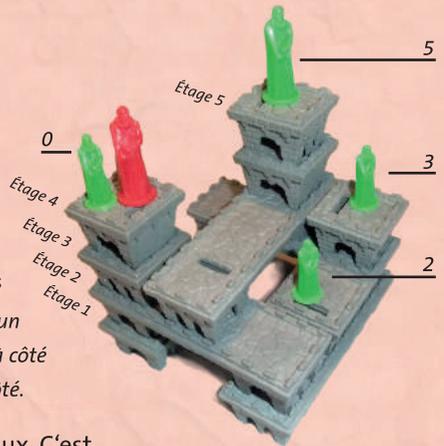
*Reportez-vous à la définition d'un bâtiment raccordé dans l'appendice (page 19)

- Les joueurs **ne** reçoivent **pas** de points pour d'autres nobles.
- Chaque joueur fait le total de ses points **séparément** pour chacune de ses deux zones de constructions (voisines).

Exemple : Christian a 3 petits nobles à l'étage 2, 3 et 4 et un grand noble à l'étage 5. Le noble de l'étage 4 se tient avec un grand noble de son voisin, il reçoit donc 0 point pour celui-ci. Son total est donc de $2 + 3 + 5 = 10$.



Conseil pratique : utilisez l'échelle sur le côté du dos de la boîte pour mesurer la hauteur d'un étage. Placez le dos de la boîte verticalement à côté du bâtiment, échelle visible et orientée de ce côté.



- Les joueurs prennent le plus petit de leurs deux totaux. C'est leur score final pour la manche.

Exemple : Christian a marqué 10 points avec son voisin de gauche et 6 points avec son voisin de droite. Son score final est donc de 6 points.
- Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la manche. En cas d'égalité, c'est le joueur auquel il reste le plus petit nombre de pièces qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, alors il y a plusieurs vainqueurs.
- Un joueur qui a fait tomber des nobles d'un autre joueur pendant cette manche ne marque pas de points (c'est-à-dire qu'il ne peut pas remporter cette manche).
- Les vainqueurs d'une manche doivent chacun mettre de côté un de leur grand noble. Ils ne peuvent plus utiliser cette pièce pour le reste de la partie. Cependant, elle compte toujours comme une pièce restante en cas d'égalité.

Le total du joueur vert pour ce bâtiment est de :
 $5 + 0 + 3 + 2 = 10$

VAINQUEUR

Le premier joueur à remporter trois manches remporte la partie.

VARIANTES

Avec un chronomètre

Au lieu de terminer une manche comme indiqué ci-dessus, les joueurs peuvent utiliser un chronomètre. Au début de la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le temps de la manche (5 minutes par exemple). Tous les joueurs ont donc ce temps qui leur est accordé pour construire pendant cette manche.

Le jeu en mode expert

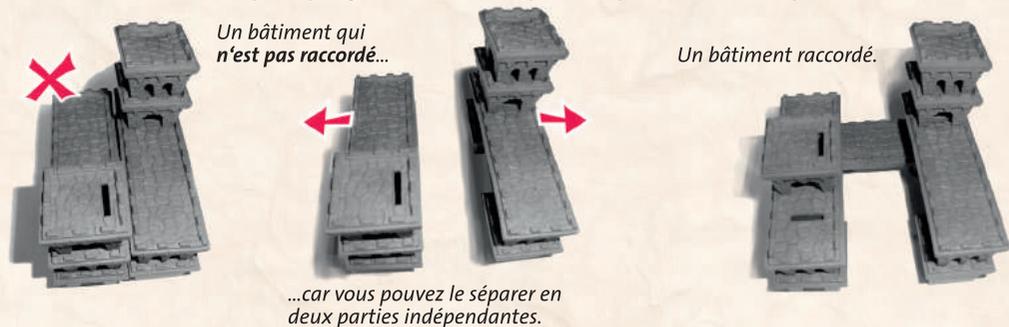
Si toutes les tours d'un bâtiment ont la même orientation, alors tous les joueurs doublent leurs points pour un de leurs nobles qui s'y trouve.

L'orientation d'une tour est indiquée par les ouvertures sur le côté et la fente sur le dessus. Toutes les tours ont donc quatre orientations possibles.

APPENDICE

Définition d'un bâtiment raccordé :

Un bâtiment est considéré comme étant raccordé si toutes ses parties sont rattachées. En d'autres mots, il ne peut pas y avoir des sous-parties qui seraient indépendantes des autres.



CRÉDITS

Auteur : Channing Jones

Conception graphique et illustration : Christian Opperer

Traduction française : Stéphane Athimon (règles), Hubert Rinner (boîte)

Remerciements de l'auteur :

Merci à tous les testeurs : Andreas Kuhnekath (aussi pour l'idée des majorités), l'association Casus Belli, le groupe de jeu Moenen & Mariken, le groupe de jeu de Mönchengladbach/Wegberg, et al. Ainsi qu'à Johannes Grimm et Susan Jones pour la relecture.

Mücke Spiele – informations de contact :

Mücke Spiele

Pescher Str. 235

41065 Mönchengladbach / Allemagne

Tel. : ++49-2161-9922982 Fax : ++49-2161-9922981



© Mücke Spiele, 2017.

BABYLON

WERTUNGSTABELLE
SCORING TABLE
FEUILLE DE SCORE

Etage Level Étage	Blau Blue Bleu	Gelb Yellow Jaune	Grün Green Vert	Rot Red Rouge	Weiß White Blanc
16					
15					
14					
13					
12					
11					
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
- 					
Σ					