

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



babel[®] pico

DE

EN

FR

IT

NL

SV

NO

ES

JA

KO

RU

PT

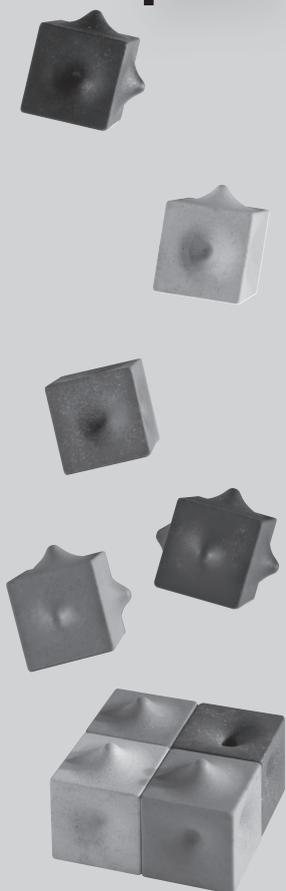
AR

HE

SL

TR

CZ



EN

babel pico is a strategic construction game for two players starting at the age 6. The aim of the game is to prevent further tower construction by forcing a situation which makes it impossible for the opponent to place more elements.

Game Parts

24 cube elements with indentations and bulges. There are 5 different types:

- 6 type 0's (grey) **Fig. A**
- 6 type 1's (white) **Fig. B**
- 2 type 2's (black) **Fig. C**
- 6 type 3's (beige) **Fig. D**
- 4 type 4's (blue) **Fig. E**

Rules

- 1) Every player gets 12 cubes: half of each type.
- 2) One player starts with any cube, except type 4.
- 3) The players take turns placing cubes, in such way that there is always a square level of 2x2 cubes. **Fig. F**
- 4) The players must complete each level before beginning to construct the next one (level by level). **Fig. F**
- 5) There may only be indentations on the outside of the tower.
- 6) There must never be a hollow space on the inside of the tower (where the surfaces touch). Each indentation must be filled with a bulge. **Fig. G**
- 7) On the ground level it is not allowed to place cubes diagonally. On all other levels diagonal setting is allowed. **Fig. H**
- 8) On the topmost possible level (6th) bulges as well as indentations are allowed to be visible (as if the construction was to be continued).

The player who forces a situation in which his/her opponent cannot continue placing cubes, is the winner!

DE

babel pico ist ein Strategiebauspiel für zwei SpielerInnen ab 6 Jahren. Ziel ist die Fertigstellung des Turmes zu verhindern, indem versucht wird eine Situation zu erzwingen, die es dem/der GegnerIn verunmöglicht weiter zu bauen.

Inhalt

24 Würfelemente mit Ein- und Ausbuchtungen. Es gibt 5 verschiedene Typen:

- 6 Nuller (grau) **Fig. A**
- 6 Einer (weiss) **Fig. B**
- 2 Zweier (schwarz) **Fig. C**
- 6 Dreier (beige) **Fig. D**
- 4 Vierer (blau) **Fig. E**

Spielregeln

- 1) Jede/r MitspielerIn erhält 12 Würfel: von jedem Typ je die Hälfte.
- 2) Ein/e MitspielerIn beginnt mit einem beliebigen Würfel (ausgenommen dem Vierer).
- 3) Abwechslungsweise werden Würfel angebaut, sodass immer ein quadratisches Stockwerk von 2x2 Würfeln entsteht. **Fig. F**
- 4) Es darf nur auf einem vollständigen Stockwerk ein neues in Angriff genommen werden (Ebene um Ebene). **Fig. F**
- 5) Auf den Aussenseiten des Turmes dürfen nur Einbuchtungen sein.
- 6) Im Innern des Turmes (auf den sich berührenden Flächen) darf nie ein Hohlraum sein. Es muss immer eine Ausbucht-ung in eine Einbuchtung zu liegen kommen. **Fig. G**
- 7) Auf der untersten Ebene (Parterre) darf nicht diagonal gesetzt werden (es muss angebaut werden). Auf allen weiteren Ebenen gilt auch diagonales Setzen als Anbauen. **Fig. H**
- 8) Auf der obersten, letztmöglichen Ebene (6. Stockwerk) dürfen sowohl Hohlräume als auch Ausbuchtungen gegen oben zu liegen kommen (so, als würde weiter gebaut).

Wer eine Situation schafft, die es dem/ der GegnerIn verunmöglicht weiter zu bauen, darf sich als rettender SiegerIn feiern lassen!

FR

babel pico est un jeu stratégique à construire pour 2 personnes à partir de 6 ans. Le but du jeu est de bloquer la construction de la tour en amenant une situation dans laquelle l'adversaire ne pourra plus poser des cubes.

Matériel de jeu

24 cubes avec des creux ou des bouts. Il y a 5 types différents:

- 6 cubes NUL (gris) **Fig. A**
- 6 cubes UN (blanc) **Fig. B**
- 2 cubes DEUX (noir) **Fig. C**
- 6 cubes TROIS (beige) **Fig. D**
- 4 cubes QUATRE (bleu) **Fig. E**

Règles de jeu

1. Chaque joueur/euse reçoit 12 cubes: la moitié de chaque type de cube
2. Une personne commence la partie en posant un cube à son choix (exception: on ne peut pas commencer avec un cube à quatre)
3. A tour de rôle, on posera un cube de manière à construire des étages de 2 cubes x 2 cubes **Fig. F**
4. On ne peut commencer à construire un étage que si le précédent est terminé (complet) **Fig. F**
5. Sur la face extérieure de la tour, on ne peut trouver que des faces creuses. Pas de bout.
6. Sur les faces intérieures (cubes contre cubes) on ne peut pas avoir d'espaces vides. Un creux doit toujours être rempli par un bout **Fig. G**
7. Sur le premier niveau (parterre), le 2ème cube devra obligatoirement être posé à côté du 1er. Diagonale interdite. Sur les étages suivants, la diagonale est autorisée **Fig. H**
8. Pour le dernier étage, les faces présentées contre le haut peuvent comporter aussi bien des creux que des bouts (comme si la construction continuait).

La personne qui réussit à créer une situation dans laquelle son adversaire ne peut plus poser de cube a gagné!

IT

babel pico è un gioco strategico da costruire per due persone dai 6 anni. Lo scopo del gioco è bloccare la costruzione della torre portando l'avversario nella situazione in cui non può più posare nessun cubo.

Materiale del gioco

24 cubi con cavità o picchi. Ci sono 5 tipi differenti:

- 6 cubi NULLO (grigio) **Fig. A**
- 6 cubi UNO (bianco) **Fig. B**
- 2 cubi DUE (nero) **Fig. C**
- 6 cubi TRE (beige) **Fig. D**
- 4 cubi QUATTRO (blu) **Fig. E**

Regole del gioco

1. Ogni giocatore ha 12 cubi (la metà di ogni tipo)
2. Un giocatore inizierà a giocare posando un cubo di sua scelta (eccezione: non si può iniziare con un cubo a „quattro“)
3. A turno ognuno poserà un cubo in modo di costruire dei piani di 2 cubi x 2 cubi **Fig. F**
4. Non si può cominciare a costruire un piano finché il precedente non è completo **Fig. F**
5. Sulle facce esterne della torre non ci possono essere picchi.
6. Sulle facce interne della torre (cubi contro cubi) non devono essere cavità. Una cavità deve essere sempre riempito da un picco **Fig. G**
7. Al primo piano (base della torre) il secondo cubo dovrà essere posato di fianco al primo. Diagonale proibita. Sui piani successivi la diagonale è permessa **Fig. H**
8. All'ultimo piano, le facce girate verso l'alto possono avere cavità o picchi (come se la costruzione continuasse).

La persona che riesce a fare in modo che il suo avversario non possa più posare cubi, vince!

NL

babel pico, een strategiespel voor twee spelers vanaf 6 jaar. Doel van het spel is om te voorkomen dat de toren door de medespe(e)l(st)er wordt afgebouwd. Zulks door het bewerkstelligen van een spelsituatie waarbij de medespe(l)st)er 'de toren in aanbouw' niet verder kan afbouwen.

Inhoud

24 kubusblokken met in- en uitstulpingen. Er zijn 5 verschillende soorten:

- De volgende 5 typen kunnen worden onderscheiden: 6 cubabelo's 0, (met aan alle zijden een instulping **Fig. A**)
- 6 cubabelo's 1, met 1 uit- en 5 instulpingen **Fig. B**
- 2 cubabelo's 2, met 2 uit- en 4 instulpingen **Fig. C**
- 6 cubabelo's 3, met 3 uit- en 3 instulpingen **Fig. D**
- 4 cubabelo's 4, met 4 uit- en 2 instulpingen **Fig. E**

Regels van het spel

- 1) De beide spe(e)l(st)ers krijgen elk 12 cubabelo's - van elke soort de helft.
- 2) De spe(e)l(st)er die begint, plaatst naar believen (met uitzondering van cubabelo 4), een cubabelo op een vlakke ondergrond - denk aan een tafelblad of gladde vloer.
- 3) Om beurten wordt zo, per laag van 2 x 2 cubabelo's, gebouwd aan een toren met een vierkant grondvlak **Fig. F**.
- 4) Elke laag dient te worden afgebouwd voordat aan een volgende mag worden begonnen **Fig. F**.
- 5) Aan de buitenzijde van de toren mogen alleen instulpingen zichtbaar zijn.
- 6) Waar de cubabelo's elkaar raken, mag nooit een loze instulping schuil gaan! Met andere woorden: alle instulpingen moeten door een uitstulping gevuld zijn **Fig. G**.
- 7) Bij de beginlaag (de parterre) van de toren is het niet toegestaan om tijdens de constructie diagonaal cubabelo's te plaatsen. Bij alle volgende lagen wel **Fig. H**.
- 8) Bij de bovenste laag van de toren (6de) zijn zowel zichtbare in- als uitstulpingen toegestaan - alsof er verder gebouwd zal worden...

De spe(e)l(st)er die een situatie tot stand brengt waarbij de medespe(e)l(st)er niet verder kan bouwen, is de onvolprezen winna(a)r(es).

SV

babel pico är ett strategispel för två spelare från 6 år. Målet är att förhindra färdigställandet av tornet genom att tvinga fram en situation där motspelaren inte kan bygga vidare.

Innehåll

24 klossar med in- och utbuktningar. Det finns 5 olika sorter:

- 6 Nollor (grå) **Fig. A**
- 6 Ettor (vita) **Fig. B**
- 2 Tvåor (svarta) **Fig. C**
- 6 Treor (beige) **Fig. D**
- 4 Fyror (blå) **Fig. E**

Spelregler

- 1) Varje spelare får 12 klossar, hälften av varje sort.
- 2) En spelare börjar med en valfri kloss, dock ej en Fyra.
- 3) Spelarna turas sedan om att bygga vidare med klossar så att kvadratiska våningsplan med 2x2 klossar uppstår. **Fig. F**
- 4) Först när ett våningsplan är färdigbyggt får nästa påbörjas. **Fig. F**
- 5) På tornets utsidor får endast inbuktningar finnas.
- 6) I tornets inre får det aldrig uppstå hålrum. Varje inbuktning måste fyllas med en utbuktning. **Fig. G**
- 7) På det understa våningsplanet får inte den andra klossen (läggs av spelare två) läggas diagonalt mot den första (lagd av spelare ett). På alla andra nivåer är det tillåtet att lägga den andra klossen diagonalt mot den första på våningsplanet. **Fig. H**
- 8) På det högsta och sista våningsplanet (det sjätte) får såväl inbuktningar som utbuktningar ligga vända uppåt (som om byggandet skulle fortsätta).

Den som skapar en situation, i vilken motspelaren inte kan bygga vidare, har vunnit!

NO

babel pico er et strategispill for to spillere fra 6 år. Målet med spillet er å tvinge fram en situasjon som gjør det umulig for motstanderen å bygge videre på tårnet.

Inneholder

24 kuber med forhøyninger og fordypninger. Det er 5 forskjellige typer:

- 6 stk. type 0 (grå) **Fig. A**
- 6 stk. type 1 (hvit) **Fig. B**
- 2 stk. type 2 (sort) **Fig. C**
- 6 stk. type 3 (beige) **Fig. D**
- 4 stk. type 4 (blå) **Fig. E**

Regler

- 1) Hver spiller får 12 kuber hver, like mange av hver type.
- 2) En spiller starter med en vilkårlig kube, unntatt type 4.
- 3) Spillerne legger en kube annenhver gang, kubene må danne et kvadrat 2x2. **Fig. F**
- 4) Spillerne må fullføre hvert kvadrat (nivå) **Fig. F**, før en begynner på neste nivå.
- 5) Det må kun være fordypninger som vises på utsiden av tårnet.
- 6) Det må aldri være hulrom inne i tårnet (der sidene møtes). Det må brukes en kube som fyller fordypningene. **Fig. G**
- 7) På første nivå er det ikke tillatt å plassere kubene diagonalt. På senere nivå er dette tillatt. **Fig. H**
- 8) På høyeste mulige nivå (6.) er det tillatt at både forhøyninger og fordypninger vises på toppen av tårnet (som om spillet ikke var avsluttet).

Vinneren av spillet er den som først klarer å tvinge fram en situasjon der motspilleren ikke får plassert sin kube.

ES

babel pico es un juego de estrategia para dos jugadores a partir de 6 años. La finalidad del juego es impedir que la torre se continúe construyendo. Se debe forzar la situación de tal forma que al oponente le sea imposible colocar sus piezas.

Piezas del juego

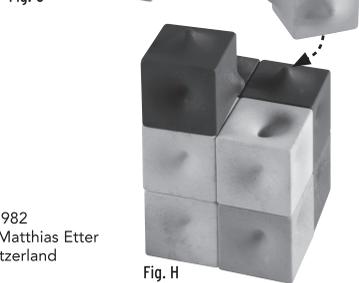
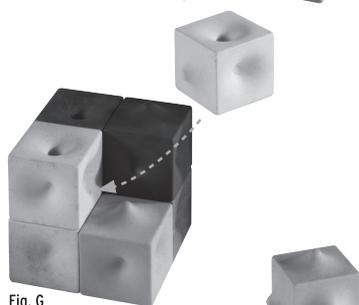
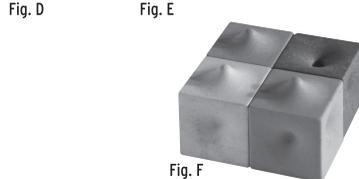
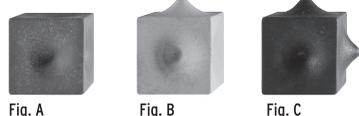
24 cubos con picos o salientes y hendiduras. Hay cinco tipos diferentes:

- 6 piezas 0's (gris). **Figura A**
- 6 piezas 1's (blanco). **Figura B**
- 2 piezas 2's (negro). **Figura C**
- 6 piezas 3's (beige). **Figura D**
- 4 piezas 4's (azul). **Figura E**

Reglas del juego

- 1) Cada jugador toma 12 cubos: la mitad de cada tipo.
- 2) Un jugador empieza con un cubo cualquiera, excepto con el tipo 4 azul.
- 3) Los jugadores toman turnos para ir colocando los cubos, estos tienen que ser colocados de forma que siempre se forme un cuadrado de 2x2 en cada nivel. **Figura F**
- 4) Los jugadores tienen que terminar de construir cada nivel antes de comenzar con el siguiente. (nivel por nivel). **Figura F**
- 5) Solo puede haber hendiduras en el exterior de la torre.
- 6) Nunca debe de haber un espacio en el interior de la torre (donde las piezas embonan). Cada hendidura debe de embonar con un saliente o pico. **Figura G**
- 7) En el primer nivel no esta permitido poner cubos en diagonal. En todos los demás niveles esta permitido. **Figura H**
- 8) En el ultimo nivel posible (sexto) los picos y las hendiduras están permitidas en la parte superior (como cuando se esta construyendo).

El jugador que fuerce una situación donde el oponente no pueda seguir colocando cubos ¡Es el ganador!



Matériel de jeu

24 cubes dont chaque face comporte soit un creux soit une demi-bille (formant une bosse).

Il y a 5 types différents de cubes:

6 cubes NULS → creux sur chaque face → Fig. a

6 cubes UN → 1 face bille, 5 faces creux → Fig. b

2 cubes DEUX → 2 faces bille, 4 faces creux → Fig. c

6 cubes TROIS → 3 faces bille, 3 faces creux → Fig. d

4 cubes QUATRE → 4 faces bille, 2 faces creux → Fig. e



Fig. a



Fig. b

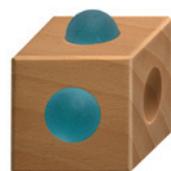


Fig. c

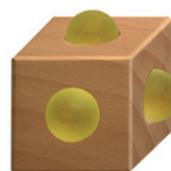
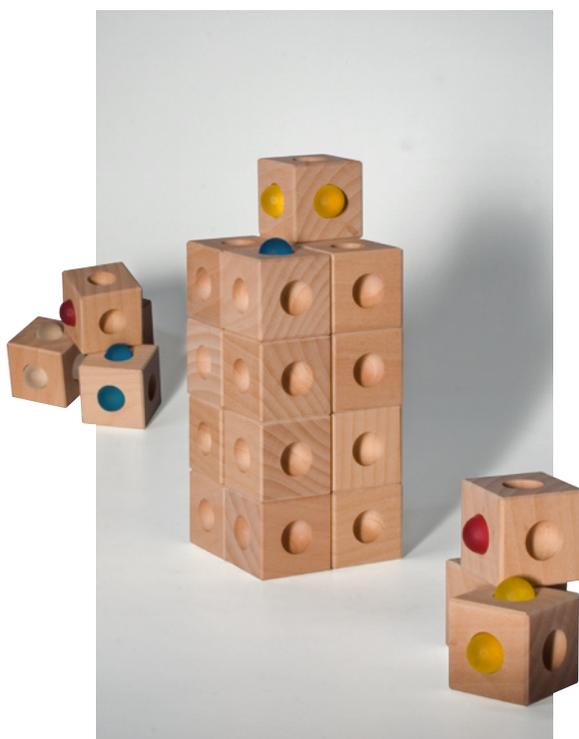


Fig. d



Fig. e

**Règles de jeu**

1. Chaque joueur/euse reçoit 12 cubes: la moitié de chaque type de cube
2. Une personne commence la partie en posant un cube à son choix (exception: on ne peut pas commencer avec un cube à quatre)
3. A tour de rôle, on posera un cube de manière à construire des étages de 2 cubes x 2 cubes (→ Fig. f).
4. On ne peut commencer à construire un étage que si le précédent est terminé (complet) (→ Fig. g)
5. Sur la face extérieure de la tour, on ne peut trouver que des faces creuses. Pas de billes (→ Fig. h)
6. Sur les faces intérieures (cubes contre cubes) on ne peut pas avoir d'espaces vides. Un creux doit toujours être rempli par une bille (→ Fig. h)
7. Sur le premier niveau (parterre), le 2ème cube devra obligatoirement être posé à côté du 1er. Diagonale interdite. Sur les étages suivants, la diagonale est autorisée (→ Fig. i).
8. Pour le dernier étage, les faces présentes contre le haut peuvent comporter aussi bien des creux que des billes (comme si la construction continuait).

La personne qui réussit à créer une situation dans laquelle son adversaire ne peut plus poser de cube a gagné!

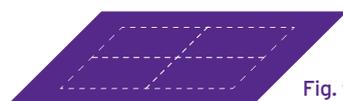


Fig. f



Fig. g

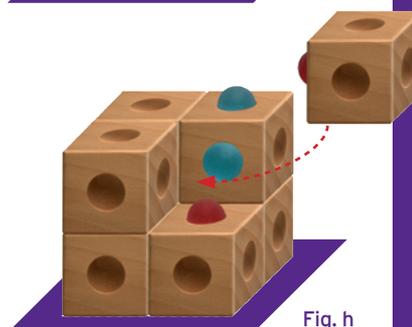


Fig. h

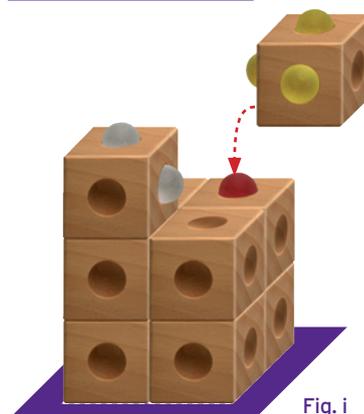


Fig. i

©
babel

babel est un jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 6 ans.

Le but du jeu est de bloquer la construction de la tour en amenant une situation dans laquelle l'adversaire ne pourra plus poser de pièce.