

Antoine Bauza

7 WONDERS BABEL™

RÈGLES







Ce qui fait l'homme, c'est sa grande faculté d'adaptation.

Socrate

MATÉRIEL

- 1 plateau Babel
- 24 tuiles Babel
- 15 cartes Grand Projet
- 10 marqueurs Participation
- 166 jetons (plusieurs types)
- 1 carnet de score
- 1 règle de jeu
- 1 aide de jeu

PRINCIPES DE L'EXTENSION

Babel est composée de deux extensions qui peuvent être jouées ensemble ou séparément.

La première, Tour de Babel, vous permettra d'ériger la tour mythique. Chaque tuile construite influencera l'ensemble des joueurs sur le plan du commerce, de la guerre, de la science et des affaires civiles...

La seconde, Grands Projets, vous permettra d'anoblir les alentours de Babel. Construisez sa double enceinte, son port fluvial ou encore

ses archives et élevez obélisque, arc de triomphe ainsi que d'autres monuments prestigieux pour sublimer la Tour.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de jouer uniquement avec l'extension Tour de Babel puis uniquement avec l'extension Grands Projets. Assurez-vous que chaque joueur ait joué chaque extension avant de les combiner. Vous pourrez par la suite combiner ces extensions avec Leaders, Cities et/ou le Wonderpack.



TOUR DE BABEL

Éléments de jeu

Plateau Babel

Le plateau de jeu représente la Tour de Babel. En fonction du nombre de joueurs, choisissez le côté approprié (un côté pour les parties à 2, 3 ou 4 joueurs / un côté pour les parties à 5, 6, 7 ou 8 joueurs).

Tuiles Babel

Les tuiles Babel représentent des sections de la Tour qui pourront être construites durant la partie. Il y en a 24 au total, toutes différentes.

Jetons Défaites et Victoires militaires

Des jetons supplémentaires sont disponibles pour matérialiser les effets de certaines tuiles Babel.

Phase de préparation

Disposez le plateau Babel au centre de la table et mélangez les tuiles Babel.

Après avoir reçu son plateau Merveille et ses 3 pièces, chaque joueur reçoit aléatoirement 3 tuiles Babel. Les tuiles non distribuées sont remises dans la boîte.

1. Chaque joueur choisit secrètement une tuile parmi les 3 qu'il a reçues et la pose devant lui, face cachée. Les 2 tuiles restantes sont données à son voisin de droite.
2. Chaque joueur choisit secrètement une tuile parmi les 2 qu'il a reçues de son voisin de gauche. La tuile restante est donnée à son voisin de droite.
3. Chaque joueur reçoit une tuile de son voisin de gauche et l'ajoute aux 2 tuiles précédemment conservées.

À l'issue de cette phase, chaque joueur s'est donc constitué une main de 3 tuiles Babel.

L'Âge I peut alors débuter.

Déroulement d'un Âge

La partie se déroule selon les règles du jeu de base. Cependant, les joueurs peuvent désormais défausser la carte qu'ils ont sélectionnée pour participer à la construction de la Tour de Babel.

Il y a désormais 4 actions possibles avec la carte retenue :

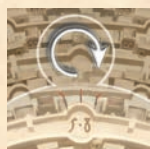
- a. Construire le bâtiment
- b. Construire une étape de Merveille
- c. Défausser la carte pour obtenir 3 pièces
- d. Défausser la carte pour construire une tuile Babel

Quand un joueur choisit de construire une tuile Babel, il la place face cachée près du plateau Babel et défausse sa carte.

Une fois que tous les joueurs ont résolu leur action, les tuiles Babel sont révélées et placées sur le plateau Babel.

Important : Le placement des tuiles Babel sur le plateau est la dernière chose résolue dans un tour de jeu, après que tous les joueurs aient effectué leur action (construction, gain et dépense d'argent, effet des merveilles).

Placement des tuiles Babel



La première tuile Babel à être construite doit être posée sur l'emplacement approprié du plateau. Les tuiles suivantes seront placées dans le sens horaire.

Lorsque tous les emplacements sont utilisés, les tuiles suivantes viennent recouvrir les précédentes, toujours en sens horaire, pour former un colimaçon.

Précision : En fonction du côté du plateau Babel utilisé, au maximum 3 ou 4 tuiles Babel sont visibles simultanément.

Si plusieurs joueurs construisent une tuile Babel durant un même tour, ils doivent regarder les numéros figurant sur ces tuiles et les placer en ordre croissant.

Exemple : Il y a déjà 3 tuiles Babel construites. Dale et Brian participent tous les deux à la construction de Babel. Ils posent leur tuile Babel face cachée à côté du plateau. À la fin du tour, les 2 tuiles sont révélées, on place d'abord la 4 puis la 12. La 4 se pose sur le dernier emplacement libre et la 12 recouvre la toute première tuile posée.

Effet des tuiles Babel

Chaque tuile Babel propose un effet qui modifie les règles du jeu pour tous les joueurs tant qu'elle est active et jusqu'à ce qu'elle soit recouverte par une autre tuile Babel.

Fin de la partie

À la fin de la partie, les joueurs gagnent des points de victoire en fonction de leur participation à la construction de Babel :

- 1 tuile Babel construite : 2 points de victoire
- 2 tuiles Babel construites : 5 points de victoire
- 3 tuiles Babel construites : 10 points de victoire

Remarque : Les points de victoire rapportés par les tuiles Babel sont comptabilisés directement via le carnet de score.

Effets des tuiles Babel



1 - 6 - 13 - 16 Ces quatre tuiles obligent les joueurs à payer à la banque une taxe correspondant à l'Âge en cours lorsqu'ils construisent un bâtiment correspondant, une étape de Merveille ou utilisent un chaînage : 1 pièce à l'Âge I, 2 pièces à l'Âge II, 3 pièces à l'Âge III.



2 - 15 Ces deux tuiles permettent aux joueurs de s'affranchir du coût en ressources lors de la construction des bâtiments militaires ou d'une étape de Merveille.

Précision : Si le coût de l'étape de Merveille comporte une ou plusieurs pièces, elles doivent être payées.



7 Chaque joueur peut utiliser les bâtiments de ses deux cités voisines pour construire gratuitement ses bâtiments grâce aux chaînages.

Exemple : Lorsque cette tuile est active, Cédric peut construire l'Académie gratuitement car l'une de ses deux cités voisines possède l'École.



22 La prise des jetons Défaites militaires est modifiée comme suit : Si vous devez prendre 1 Jeton Défaite, vous en prenez 2 à la place.



- 19** La prise des jetons Victoires militaires est modifiée comme suit :
- Si vous devez prendre un jeton 1PV, vous ne prenez rien.
 - Si vous devez prendre un jeton 3PV, vous prenez un jeton 1PV.
 - Si vous devez prendre un jeton 5PV, vous prenez un jeton 3PV.



- 5 - 14** Ces deux tuiles octroient aux joueurs une prime correspondant à l'Âge en cours après la construction d'un bâtiment civil (carte bleue) ou l'utilisation d'un chaînage : 1 pièce à l'Âge I, 2 pièces à l'Âge II, 3 pièces à l'Âge III. Les pièces sont prises à la banque.



- 24** Après avoir construit une Guilde (carte violette), le joueur gagne une prime de 5 pièces. Les pièces sont prises à la banque.



- 9 - 10 - 11 - 12** Ces quatre tuiles modifient le prix du commerce lors de l'achat de ressources chez les cités voisines.

Précision :

- Ces réductions/augmentations sont cumulables avec celles du Marché, des Comptoirs et des Quais clandestins.
- Il est possible d'acheter gratuitement plusieurs ressources en cumulant des réductions, mais le prix d'achat est au minimum 0, jamais négatif.



- 4** Les effets des cartes suivantes sont inutilisables : Comptoir de l'est, Comptoir de l'ouest, Marché, Caravansérail et Forum.
- Précision :* Lorsque cette tuile est active, il est cependant possible de construire ces bâtiments ou d'utiliser leurs chaînages.



- 17 - 18 - 21** Ces trois tuiles permettent à chaque joueur de bénéficier à chaque tour d'une ressource gratuite parmi celles représentées sur la tuile.



- 3** Les cartes marron doubles et mixtes sont inutilisables :
- Précisions :*

- Il est toutefois possible de construire ces bâtiments lorsque cette tuile est active (ils deviendront utilisables lorsque la tuile sera recouverte par une autre tuile).
- Les cartes marron doubles sont les cartes qui produisent deux exemplaires d'une ressource (Scierie, Carrière, Briqueterie et Fonderie), et les cartes marron mixtes proposent deux ressources différentes (Friche, Excavation, Fosse argileuse, Exploitation forestière, Gisement et Mine).
- Les cartes marron simples sont les cartes qui produisent une ressource unique (Chantier, Cavité, Bassin argileux et Filon).



- 20** Les cartes Matières premières (cartes marron) qui produisent une ressource unique (Chantier, Cavité, Bassin argileux et Filon) produisent une infinité de ressources.

Précision : Les ressources produites par les plateaux ne sont pas considérées comme des cartes et ne sont donc pas affectées.



- 8 - 23** La construction des bâtiments civils (cartes bleues) ou des Guildes (cartes violettes) via les ressources est interdite. Leur construction nécessite autant de pièces que de ressources présentes dans leur coût de construction. Ces pièces sont payées à la banque.

Précision : La construction des cartes civiles via les chaînages reste possible et gratuite.

Exemple : La Guilde des Commerçants nécessite 3 ressources pour être construite, elle coûtera donc 3 pièces (payables à la banque). Le Panthéon coûte 6 pièces ou nécessite le Temple pour être construit par chaînage.

Parties à 2 joueurs

Pour les parties à 2 joueurs, seulement 2 tuiles Babel sont actives simultanément (au début de la partie, placez une tuile Babel face cachée pour occuper le troisième emplacement). La Cité franche ne reçoit pas de tuiles Babel.

Jouer avec Leaders et Cities

Avant de débuter la partie, réalisez la phase Leaders puis la phase Préparation des tuiles Babel.

Les joueurs peuvent défausser une carte Leaders ou une carte Cities pour construire une tuile Babel.

Précisions sur certaines cartes Leaders :

- Ramsès : La construction des Guildes reste gratuite, même si la tuile 23 est en jeu.
- Vitruve : L'argent octroyé par Vitruve est cumulé avec celui de la tuile 14.
- Hatshepsout : Son effet fonctionne même si le joueur achète une ressource pour 0 pièce grâce aux tuiles Babel 9 et 11 et aux bâtiments offrant une réduction sur le commerce.
- Tomyris : Tomyris s'applique à tous les jetons Défaite reçus lors des conflits militaires.

Précision sur certaines cartes Cities :

Les ressources octroyées par les tuiles Babel 17, 18 et 21 n'entrent pas en compte pour les cartes Entrepôt secret et le Marché noir.





GRANDS PROJETS

Éléments de jeu

Cartes Grand Projet

Les Grands Projets de Babel sont des bâtiments de prestige que les joueurs vont tenter de construire.

Chaque carte possède une couleur, un nom, un coût de participation (en haut à gauche), une pénalité et une récompense.

Il y en a 15 au total, 5 pour chaque Âge.



Marqueurs Participation



Ces marqueurs symbolisent la participation des joueurs à la construction des Grands Projets.

Jetons Récompense



Ces jetons matérialisent les différentes récompenses que les joueurs peuvent obtenir lorsque la construction est un succès.

Jetons Pénalité



Ces jetons matérialisent les différentes pénalités que les joueurs peuvent subir quand la construction d'un Grand Projet est un échec.

Précision : Nous avons prévu un nombre important de jetons et de marqueurs mais, dans les rares cas où il n'y en aurait pas assez, utilisez des jetons de substitution.

Phase de préparation

Au début de chaque Âge, avant que les joueurs ne reçoivent leur main de cartes, prenez aléatoirement une carte Grand Projet de l'Âge en cours et placez-la au centre de la table face visible. Placez ensuite sur la carte Grand Projet autant de marqueurs Participation que de joueurs moins un.

Exemple : Dans une partie à 5 joueurs, il y aura donc 4 marqueurs.

Déroulement d'un Âge

Désormais, lorsqu'un joueur construit un bâtiment de la même couleur que la carte Grand Projet en jeu (marron, bleu, rouge, jaune, vert ou violet), il a la possibilité de participer à la construction de celle-ci. Pour cela, il doit payer le coût de participation en plus du coût de son bâtiment. En retour, le joueur prend un marqueur Participation qu'il pose sur son plateau Merveille.

Coût en pièces : Les pièces sont payées à la banque.

Coût en ressources : Les ressources peuvent être produites ou achetées selon les règles usuelles de construction et de commerce.

Remarques :

- *Lorsqu'il n'y a plus de marqueur Participation sur la carte Grand Projet, il n'est plus possible de participer lors de cet Âge.*
- *Si plusieurs joueurs participent lors du même tour et qu'il n'y a pas assez de marqueurs Participation, alors des marqueurs supplémentaires sont pris à la réserve afin que chaque participant en ait un.*
- *Un joueur peut obtenir plusieurs marqueurs Participation lors d'un même Âge s'il a participé plusieurs fois. Par contre, il est interdit de participer plusieurs fois durant le même tour.*
- *La construction gratuite d'un bâtiment (chaînage, Olympie, Halicarnasse, Salomon...) n'empêche en rien la participation à la construction du Grand Projet. Le joueur doit néanmoins payer le coût de participation.*

Exemple : Lors de l'Âge II, le Grand Projet Port fluvial (jaune) est en jeu. Derek construit le Forum (une carte jaune) grâce à une Argile qu'il produit et une deuxième qu'il achète. Il choisit de payer, en plus, 1 pièce à la banque et un Tissé, le coût de la participation au Grand Projet, pour obtenir un marqueur de Participation.

Fin d'Âge

Avant la résolution des conflits militaires de l'Âge courant, les joueurs doivent résoudre la construction du Grand Projet de Babel. Deux cas sont possibles :

A. Le Grand Projet est un succès

Tous les marqueurs Participation ont été pris par les joueurs, le Grand Projet est un succès. Tous les joueurs ayant participé reçoivent autant de jetons Récompense que de marqueurs Participation en leur possession.

Il n'y a aucune conséquence pour les joueurs qui ne possèdent aucun marqueur Participation.

Exemple : Derek possède 2 marqueurs Participation à l'issue de l'Âge II. La récompense de la carte Miroir de guerre est 1 jeton Victoire militaire de l'Âge II. Il reçoit donc 2 jetons Victoire militaires de l'Âge II de la réserve.

B. Le Grand Projet est un échec

Il reste au moins un marqueur Participation, le Grand Projet est un échec. Les joueurs qui ne disposent pas de marqueur Participation sont sanctionnés ! Ils subissent la pénalité mentionnée sur la carte Grand Projet.

Les joueurs qui possèdent un ou plusieurs marqueurs Participation n'ont pas de pénalité, mais ils ne remportent pas de récompenses.

Exemple : En fin d'Âge III, Derek possède 2 marqueurs Participation, mais il ne reçoit rien car il reste des marqueurs sur la carte Archives. Tom, quant à lui, n'en a pas un seul. Il doit donc subir la pénalité de la carte Archives et perdre une carte bleue de son choix.

Pénalité non applicable

Si un joueur ne peut pas s'affranchir de la pénalité d'une carte Grand Projet, il doit alors prendre un jeton Pénalité de l'Âge correspondant : -1, -2 ou -3 points de victoire.

Exemple : À l'issue de l'Âge II, le Grand Projet n'est pas construit, Christophe ne possède pas de marqueur Participation et la pénalité du Grand Projet lui demande de défausser tout son argent. Comme il ne dispose pas de la moindre pièce, il doit prendre un jeton Pénalité de l'Âge II, c'est-à-dire une perte de 2 points de victoire.

À la fin de chaque Âge, les joueurs doivent rendre les marqueurs Participation en leur possession.

Fin de la partie

À la fin de la partie, les joueurs comptabilisent en plus les jetons Points de victoire ou Pénalités de Babel obtenus durant les trois Âges.

Remarque : Pour plus de facilité, nous vous recommandons de comptabiliser les jetons Babel Points de victoire (positifs ou négatifs) avec vos cartes bleues et tous les jetons militaires ensemble.

Effets des cartes Grand Projet

PÉNALITÉS



Le joueur doit défausser une carte de son choix de la couleur correspondante.



Le joueur doit défausser toutes ses pièces.



Le joueur défausse 2 jetons Victoire militaires de son choix.



Le joueur perd, jusqu'à la fin de la partie, l'usage de la ressource ou du bénéfice de sa Merveille. Pour symboliser cette pénalité, il prend un jeton correspondant à la réserve et le place sur l'emplacement correspondant de son plateau Merveille.

Précision : Manneken Pis ne perd pas son gain de départ et prend un jeton Pénalité -IPV.

Rappel : Si un joueur ne peut pas s'affranchir de la pénalité d'une carte Grand Projet, il doit alors prendre un jeton Pénalité de l'Âge correspondant : -1, -2 ou -3 points de victoire.

RÉCOMPENSES



Le joueur prend à la banque le nombre de pièces correspondant.



Le joueur prend un jeton Bouclier correspondant. Ce jeton est comptabilisé dans sa force militaire lors de chaque conflit.



Le joueur prend à la réserve un jeton Victoire militaire correspondant.



Le joueur prend à la réserve le jeton correspondant. Il pourra le remettre à la réserve pour participer à un Grand Projet sans tenir compte de la couleur de ce Grand Projet.

Précisions :

- Il n'est pas possible de participer à un Grand Projet lors de la construction d'une étape de Merveille, ni lors du recrutement d'un Leader.
- Si les effets d'une Merveille ou d'un Leader permettent de construire un bâtiment, vous pouvez alors participer au Grand Projet.



Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. Il pourra le remettre à la réserve pour construire gratuitement un bâtiment.



Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. Il pourra le remettre à la réserve pour construire gratuitement une étape de sa Merveille.

Précision : Si le coût de l'étape de Merveille comporte une ou plusieurs pièces, elles doivent être payées.



Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. À la fin de la partie, ce jeton vaudra 3 points pour chaque groupe de 3 symboles scientifiques différents.



Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. À la fin de la partie, ce jeton vaudra 1 point de victoire pour chaque Guilde construite par lui et par ses voisins.



Le joueur prend à la réserve un jeton correspondant. À la fin de la partie, ce jeton vaudra 1 point de victoire pour chaque étape de Merveille construite.

Parties à 2 joueurs

Au début de chaque Âge, placez 2 marqueurs Participation sur le Grand Projet.

Dans les parties à 2 joueurs, la Cité franche ne peut pas participer à la construction des Grands Projets de Babel. Dans tous les cas, elle ne subit pas les pénalités pour son absence de participation.

Parties à 8 joueurs

(nécessite l'extension Cities)

Au début de chaque Âge, placez 6 marqueurs Participation sur le Grand Projet.

Jouer avec les autres extensions

Si vous jouez avec l'extension Tour de Babel, les effets des tuiles 19 et 22 s'appliquent également aux jetons Conflits des Grands Projets.

Précisions sur certaines cartes Leaders :

- Le gain de Bérénice s'applique aux récompenses des tuiles Babel et des Grands Projets.
- Si Tomyris doit prendre des jetons Défaite suite aux pénalités des Grands Projets, elle n'en prend pas.

La totale

Pour les parties avec toutes les extensions, le déroulement d'une partie est le suivant :

Mise en place

- Distribution des Leaders et répartition
- Distribution des tuiles Babel et répartition



Début d'un Âge

- Phase de recrutement des Leaders
- Mise en place du Grand Projet pour l'Âge courant
- Distribution des cartes de l'Âge

Fin d'un Âge

- Résolution du Grand Projet (pénalités/récompenses)
- Résolution des conflits militaires

CRÉDITS

Auteur : Antoine Bauza

Illustrateur : Miguel Coimbra

Développement : «Les Belges à Sombros»

aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Responsable de production : Guillaume Pilon

Responsable PAO : Alexis Vanmeerbeeck

Infographistes : Cédric Chevalier & Éric Azagury

Rédaction et relecture : Ann Pichot

Testeurs principaux : Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric

Vuillet, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Corentin Lebrat

Relecture des règles : Judith Brustlein

Remerciements :

Les Belges à Sombros tiennent à remercier Efpé aka ArdentesBoy et les EfpéKids (Romain et Alexandre), Roy, Sven, Jef, Brigitte, les animateurs de PEL (Shady, Clément, François & Benoît)



7 WONDERS BABEL est un jeu REPOS PRODUCTION. © REPOS PRODUCTION 2014. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.
Tél. +32 471 95 41 32 • 22, Rue des comédiens • 1000 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com