



BABYLON

Au 6ème siècle avant J.-C., Nabuchodonosor II, roi de Babylone, fait ériger de magnifiques jardins en l'honneur de sa jeune épouse, Amytis de Médie, à qui il désire offrir une véritable montagne de fleurs aux parfums enchanteurs. Il fait donc appel aux plus illustres architectes de son royaume afin que ceux-ci rivalisent d'ingéniosité dans la création de cette œuvre, considérée comme l'une des 7 Merveilles du monde antique.

Dans Babylon, vous incarnez un de ces illustres architectes. Vous devrez creuser la carrière à la recherche des meilleurs matériaux et les utiliser judicieusement pour construire vos jardins. En fin de partie, celui qui présentera au roi le projet le plus grandiose sera élu Grand Architecte du Royaume et déclaré vainqueur.

MATÉRIEL



4 plateaux individuels



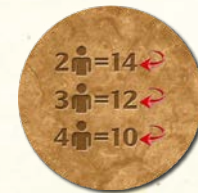
4 tuiles
Terrasse de départ



48 tuiles
Terrasse



14 tuiles
Tour



1 tuile
Fin de partie

BABYLON				
	1/1			
	3/1			
	3/1			
	1+1			
	4			
	4			
	1			
	x2			
TOTAL				

1 carnet de score



148 pilier simples



60 piliers doubles



38 belvédères



15 escaliers



15 fontaines



38 statues



15 ponts

Note : la boîte peut contenir quelques éléments plastique de plus, cela n'a pas de conséquence sur le jeu.

DESCRIPTION DES TUILES TERRASSE

Chaque tuile Terrasse présente une face Matériau et une face Jardin.

2 informations sont illustrées sur les tuiles Terrasse : les icônes de construction et les fleurs associées aux plateaux individuels.

Les deux faces d'une tuile présentent les mêmes icônes et la même fleur.

Les quatre tuiles Terrasse de départ n'ont pas de face Matériau, mais la fleur du joueur à la place.

Il existe trois **faces Matériau** : Argile, Granite et Basalte.

Les tuiles Argile présentent 2 icônes, les tuiles Granite 3 et les tuiles Basalte 4.

Il existe quatre **faces Jardin**, présentant chacune une des quatre fleurs associées aux plateaux individuels sur son pourtour.



Face Matériau

Face Jardin

Tuiles de départ



Argile

Granite

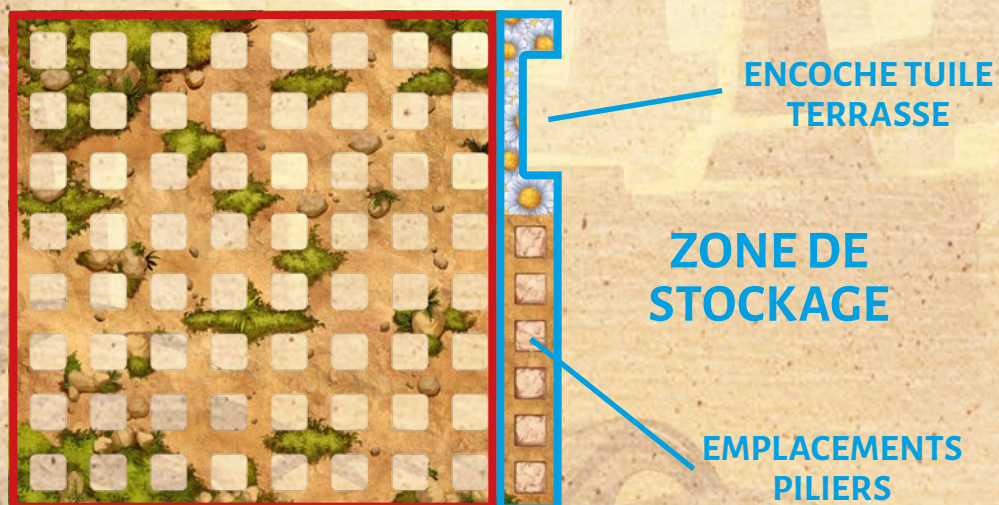
Basalte



DESCRIPTION DES PLATEAUX INDIVIDUELS

Les plateaux individuels sont divisés en 2 zones :

- **La zone de construction** : percée de 64 trous pour y poser les piliers de façon régulière et stable, cette zone délimite votre jardin.
- **La zone de stockage** : elle comporte 6 emplacements pour y stocker des piliers simples, et une encoche pour y stocker une tuile Terrasse.



**ZONE DE
CONSTRUCTION**

ENCOCHE TUILE
TERRASSE

ZONE DE
STOCKAGE

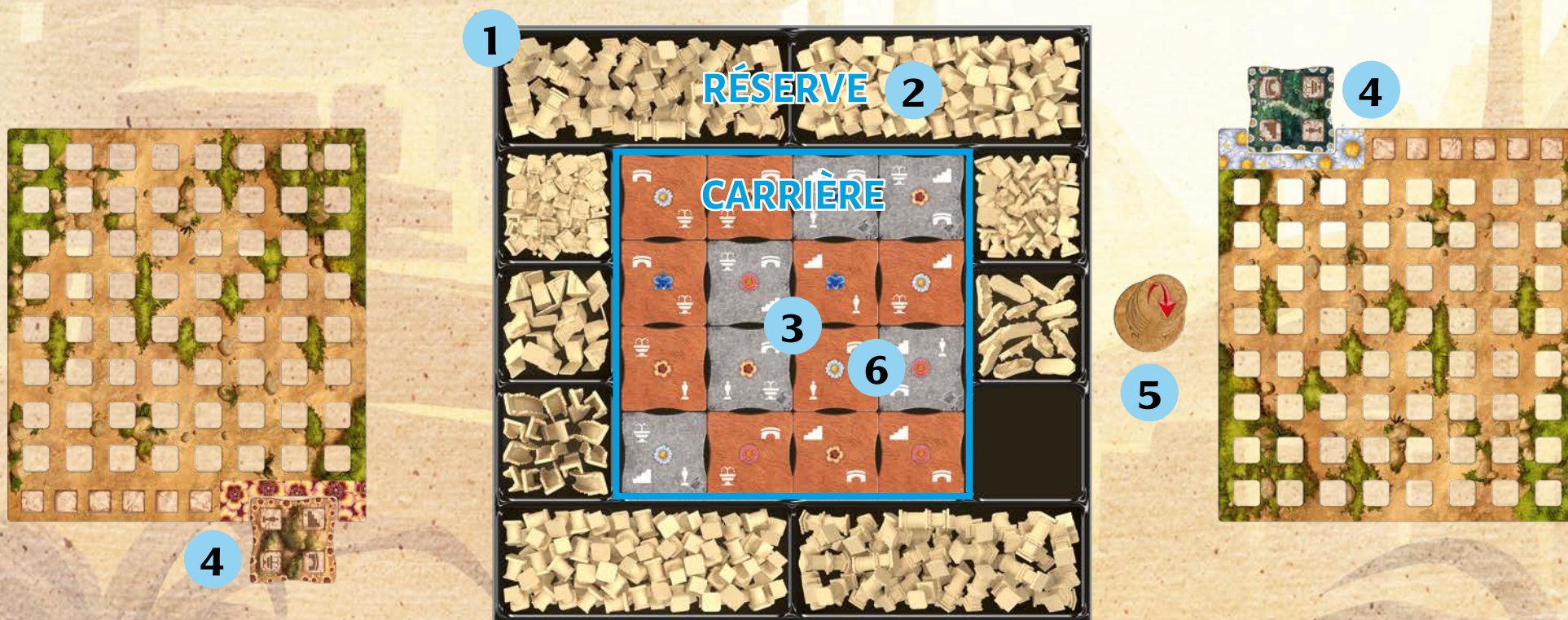
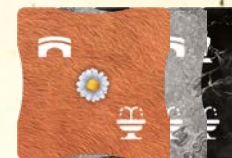
EMPLACEMENTS
PILIERES



Le coin supérieur droit d'un plateau individuel présente la fleur propre au joueur.

MISE EN PLACE

1. Placez la boîte au centre de la table, celle-ci fait office de réserve et de carrière.
2. Répartissez dans **la réserve** les piliers simples et doubles, ainsi que les belvédères, escaliers, fontaines, statues et ponts.
3. Installez **la carrière** en plaçant les 48 tuiles Terrasse, face Matériau visible, en trois couches successives :
 - Commencez par répartir aléatoirement les 16 tuiles Basalte dans le fond de la carrière.
 - Ensuite, répartissez aléatoirement les 16 tuiles Granite sur les tuiles Basalte.
 - Enfin, répartissez aléatoirement les 16 tuiles Argile sur les tuiles Granite.
4. Chaque joueur choisit **un plateau individuel** et le place devant lui. Il prend ensuite **la tuile Terrasse de départ associée** (fleurs identiques) et la place dans l'encoche de la **zone de stockage** de son plateau.
5. Mélangez **les tuiles Tour**, face cachée, et prenez-en aléatoirement 14/12/10 pour une partie à respectivement 2/3/4 joueurs. Empilez-les, sans les révéler, sur la tuile Fin de partie. Retirez du jeu les tuiles Tour inutilisées.
Déterminez aléatoirement un premier joueur et placez cette pile devant le joueur à sa droite.
6. Adaptez la carrière au nombre de joueurs :
 - **À 3 joueurs, retirez 3 tuiles Argile de la carrière** : en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur retire 1 tuile de son choix.
 - **À 2 joueurs, retirez 6 tuiles Argile de la carrière** : en commençant par le premier joueur, chaque joueur retire 1 tuile de son choix. Répétez cette opération deux fois.



*Exemple de mise en place pour une partie à 2 joueurs

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en un nombre de tours dépendant du nombre de joueurs : 15 tours à 2 joueurs, 13 tours à 3 joueurs, 11 tours à 4 joueurs.

À chaque tour, en commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur :

- doit** effectuer l'action Creuser,
- peut** effectuer l'action Construire,
- doit** Stocker et/ou Défausser les éléments inutilisés.

A. CREUSER

Prenez une tuile Terrasse visible dans la carrière. Une tuile est dite visible lorsqu'elle n'est pas recouverte par une autre tuile.

Recevez immédiatement 1 pilier simple :

- pour chaque bord de la tuile adjacent à 1 tuile visible de niveau égal ou inférieur.
- pour chaque bord de la tuile adjacent au bord de la carrière.
- pour chaque bord de la tuile adjacent au fond de la carrière.
- si la tuile Terrasse est du même type de fleur que celui de votre plateau individuel

Exemple :

Valérie (fleur blanche 🌸) prend la tuile Granite **A**, ce qui lui rapporte immédiatement 3 piliers simples :

- 1** 1 pour la tuile Granite adjacente, de même niveau,
- 2** 1 pour la tuile Basalte adjacente, située au niveau inférieur,
- 3** 1 pour le fond de la carrière.

La tuile Argile adjacente ne lui rapporte pas de pilier car elle se trouve à un niveau supérieur.

Olivier (fleur rose 🌺) prend une tuile Basalte **B**, ce qui lui rapporte immédiatement 3 piliers simples :

- 4** 1 pour le bord de la carrière,
- 5** 1 pour la tuile Basalte de même niveau,
- 6** 1 car la tuile choisie par Olivier correspond à son type de fleur.

Les tuiles Argile et Granite adjacentes ne lui rapportent pas de pilier car elles se trouvent à des niveaux supérieurs.



B. CONSTRUIRE

1. Tuile Terrasse

Après avoir creusé, vous pouvez poser la tuile Terrasse que vous venez de prendre ET/OU la tuile Terrasse qui se trouve dans votre espace de stockage.

Pour poser une tuile Terrasse, vous devez préalablement poser des piliers. Un pilier (simple ou double) doit être posé **sur un emplacement libre du plateau individuel ou d'une tuile Terrasse**.

La zone de construction des plateaux individuels est percée de 64 trous pour y poser les piliers.

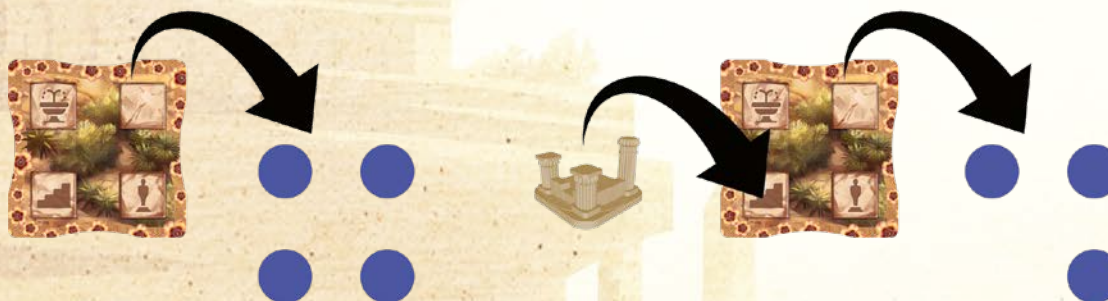
Les faces Jardin des tuiles Terrasse présentent 4 emplacements prévus pour y poser des piliers (avec ou sans icône, peu importe).

À tout moment, vous pouvez échanger 2 piliers simples contre 1 pilier double, par contre un pilier double ne peut pas être échangé contre 2 piliers simples.



Une fois vos piliers en place, posez votre tuile Terrasse en respectant les conditions suivantes :

- Une tuile Terrasse doit être posée **face Jardin visible sur 3 ou 4 piliers**. Si vous n'utilisez que **3 piliers, posez immédiatement un Belvédère** sur le coin de la tuile qui ne repose pas sur un pilier.



- Deux tuiles Terrasse ne peuvent **jamais être complètement superposées**.



- Une tuile Terrasse peut reposer **complètement ou partiellement sur des piliers doubles** lors de la pose. Par exemple, une tuile peut reposer sur 2 piliers simples posés sur une tuile de premier étage et 2 piliers doubles posés sur le plateau individuel.



Attention :


- Une statue peut être utilisée comme pilier pour soutenir une tuile Terrasse, dès lors elle n'est plus considérée comme statue.
- Vous devez construire votre jardin étage par étage. Vous ne pouvez, par exemple, poser une tuile Terrasse au troisième étage que si vous avez une tuile Terrasse au deuxième étage, et ce même si elles sont distantes l'une de l'autre.
- Tous les piliers posés doivent être recouverts par une tuile Terrasse.

2. Éléments de décor


Après avoir posé une tuile, vérifiez si vous pouvez construire un ou plusieurs éléments de décor (escalier, fontaine, pont et statue). Prendre un élément de décor de la réserve est gratuit. Ces éléments doivent **toujours être posés**, entièrement ou en partie, **sur au moins une tuile posée à ce tour**.

Les éléments de décor doivent être posés sur des **emplacements libres qui comportent les icônes correspondantes**, et **jamais en diagonale** par rapport aux tuiles.

Chaque élément a ses propres règles de pose, décrites ci-après :

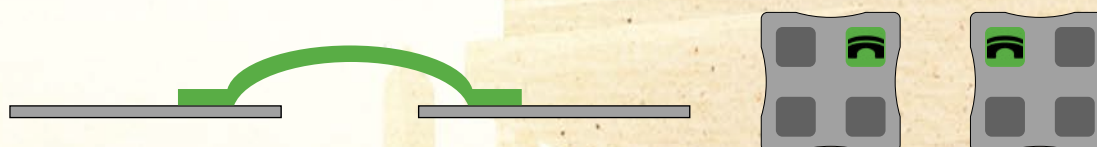
 **Escalier** : il doit relier 2 icônes Escalier, adjacentes orthogonalement, situées sur deux tuiles séparées d'un étage.




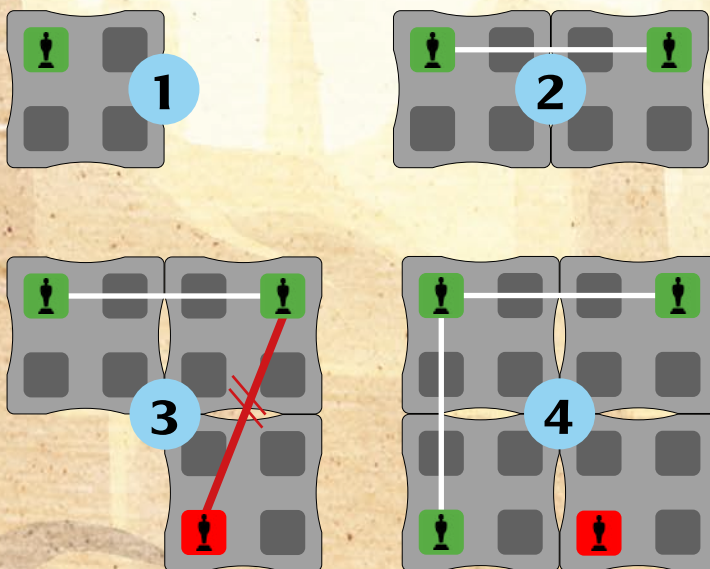
 **Fontaine** : elle doit relier 2 icônes Fontaine, adjacentes orthogonalement, situées sur deux tuiles au même étage.



 **Pont** : il doit relier 2 icônes Pont situées, orthogonalement entre elles, sur deux tuiles au même étage séparées d'un espace vide.



 **Statue** : vous pouvez poser librement votre première statue sur une icône Statue. Chaque statue suivante devra être orthogonalement alignée avec une statue préalablement posée, quelle que soit la distance et les étages qui les séparent.



Exemple :

1. La première statue est posée librement.
2. La deuxième statue est posée dans l'alignement de la première.
3. Le troisième emplacement disponible n'est pas dans l'alignement d'une autre statue, on ne peut donc pas y poser une statue.
4. Une troisième statue peut être posée, car l'emplacement est dans l'alignement d'une autre statue. L'emplacement de la tuile précédente est maintenant aligné avec une statue, mais comme la tuile a été posée à un tour précédent on ne peut plus y mettre de statue.

Rappel : Par la suite, une statue peut être utilisée comme pilier pour soutenir une prochaine tuile Terrasse, dès lors elle n'est plus considérée comme statue.

IMPORTANT :

Dans tous les cas, tout emplacement caché par une tuile en vision zénithale (vue du dessus) n'est plus utilisable. On ne peut donc plus y poser un pilier ou un élément de décor.

C. STOCKER/DÉFAUSSER

Si vous n'utilisez pas un ou plusieurs des piliers que vous avez reçus, vous pouvez les conserver sur l'espace de stockage de votre plateau individuel.

Ce plateau peut contenir jusqu'à 6 piliers simples, mais **aucun double**. Le surplus doit être remis dans la réserve.

De même, si vous ne désirez pas construire la tuile Terrasse que vous venez de prendre, vous pouvez soit la défausser, soit la stocker dans l'encoche prévue de votre plateau individuel. Si cette encoche contient déjà une tuile, vous pouvez la défausser pour y placer la nouvelle.

La tuile Terrasse de Départ qui est dans votre espace de stockage en début de partie ne doit pas forcément être construite lors du premier tour. Toutefois vous ne pouvez pas conserver d'autre tuile tant qu'elle n'est pas posée ou défaussée.







FIN DE TOUR

Lorsque le dernier joueur a terminé son action, il **retourne la première tuile Tour de la pile**.

Si'il y a un **effet** sur la tuile retournée, celui-ci sera d'application pour **chaque joueur lors du tour suivant**.

Ensuite, le premier joueur commence le tour suivant.

Description des effets des tuiles Tour

-  - Prenez 1 pilier simple de la réserve.
-  - Prenez 1 pilier double de la réserve. Pour rappel : un pilier double ne peut pas être stocké en fin de tour.
-  - Vous pouvez considérer une icône, présente sur une tuile Terrasse que vous posez ce tour, comme une autre icône.
-  - Si une tuile Terrasse que vous posez ce tour présente un emplacement sans icône, vous pouvez considérer qu'il présente l'icône de votre choix.
-  - Si la tuile Terrasse que vous venez de prendre correspond à votre fleur, recevez 2 piliers simples au lieu de 1.
-  - Chaque joueur reçoit 1 pilier simple de moins lorsqu'il prend sa tuile Terrasse.

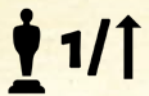
FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque le dernier joueur n'a plus de tuile Tour à retourner.

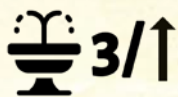
Procédez alors au décompte final.

Décompte final

En fin de partie, regardez votre plateau en vision zénithale (vue de dessus). Chaque tuile ou élément de décor entièrement ou partiellement visible rapporte des Points de Victoire (PV). Par contre chaque tuile ou élément de décor entièrement caché par une ou plusieurs tuiles ne rapporte aucun point.



- Statues : chaque statue rapporte 1PV par étage où elle est construite. Ainsi, une statue construite au troisième étage rapporte 3PV. Une statue utilisée comme pilier est cachée et ne rapporte donc aucun point.



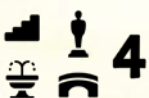
- Fontaines : chaque fontaine rapporte 3PV par étage où elle est construite. Ainsi, une fontaine construite au second étage rapporte 6 PV.



- Ponts : comme les fontaines, chaque pont rapporte 3PV par étage où il est construit.



- Escaliers : chaque escalier rapporte un nombre total de points de victoire égal à la somme des étages qu'il relie. Ainsi, un escalier qui va du 1er au 2ème étage rapporte 3PV, un escalier qui va du 2ème au 3ème étage rapporte 5PV, ...



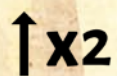
- Diversité des éléments de décor : chaque ensemble des 4 éléments de décors différents (1 statue + 1 fontaine + 1 pont + 1 escalier) rapporte 4 PV.



- Fleurs : chaque ensemble de 4 tuiles comportant des fleurs de couleur différentes rapporte 4PV.



- Belvédère : chaque belvédère rapporte 1PV (quel que soit l'étage où il se trouve).



- Point culminant : votre jardin rapporte un nombre de PV égal au double de l'étage de la tuile Terrasse la plus haute (1^{er} étage = 2PV, 2^{ème} = 4PV, 3^{ème} = 6PV,...). **Rappel : Vous devez construire votre jardin étage par étage.**

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant la plus grande surface de jardin est déclaré vainqueur (comptez les emplacements de piliers du plateau individuel qui restent visibles en vision zénithale, celui qui en a le moins gagne la partie). En cas de nouvelle égalité, partagez la victoire.

Conseil : en fin de partie, rangez les éléments de construction et les tuiles Terrasse comme décrit dans les point 2 et 3 de la mise en place. Ainsi, vous pourrez commencer à jouer votre prochaine partie en sautant ces étapes.

Auteur : Olivier Grégoire

Illustrateur : The Creation Studio

Designer 3D : Matthias Klein

Graphiste : Fabrice Beghin

L'auteur remercie chaleureusement :

Les testeurs et testeuses : Valérie Vancaeneghem, Jack Pruvost, Cécile Thoulen, Sabrina Messahel, Tom Moreau, Elise Monti, Nicolas Ovigneur, Roland Boon, Jean-Marc Panis, José Rojo, Anne-Françoise Tran, Geoffroy Simon, les Mardis ludiques, Gilles De Raed, Alain Vanbellinghen, l'équipe de Explor8 et les nombreux anonymes que j'aurais oubliés !

Merci au Gamelab et à Navid pour les premiers protos et leur soutien. Un grand merci à l'équipe de Game Brewer qui a cru en premier au projet et au Ludoweekend de Ludo asbl qui a permis à GAG de découvrir le prototype et de nous lancer dans l'aventure !

Geek Attitude Games remercie ses fidèles correcteurs : Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig et Steve Vandenberghe, ainsi que Stéphane Boulay pour son aide tridimensionnelle.

Un merci tout particulier à notre ami Frédéric Delporte, grace à qui notre histoire a commencé.

GAG portera toujours son ADN.

©2024 Geek Attitude Games, Rue du Chimiste 34-36, 1070 Bruxelles, Belgique



info@geekattitudegames.com

Geek Attitude Games Officiel

@geekattitudegames

www.geekattitudegames.com

