

L'ORACLE



BABET

LES RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

Nous sommes le 21 décembre. L'heure est grave. Le monde est parti en cacahuète et il ne reste que deux débilos sur Terre.

Il est donc temps de tout reconstruire, avec quelques-uns de vos « potes » médiums.

Réunion de crise à Borée, en Ardèche, dans votre caravane tunée, avec toute la clique :

« Les gars, on n'a pas le choix, on va devoir compter sur Ferdinand et Philomène pour reconstruire tout ce merdier.

Je n'aime pas faire ça, mais là, c'est un cas de force majeure. Il va falloir les influencer afin qu'ils reconstruisent le monde de demain.

On doit les rendre meilleurs, pour qu'ils redressent cette foutue barre et qu'ils arrivent à bâtir un avenir meilleur pour cette Terre.

Rappelez-vous, si l'un des deux devient méchant, c'est foutu, on court à notre perte.

Au travail ! »

Malheureusement, tous vos « potes » médiums ne sont pas de votre avis.

Et certains veulent vraiment en finir avec cette Terre et tout envoyer bouler. Courage !

BUT DU JEU

Il existe **deux catégories** de médium :

Les gentils Artisous

Les méchants Foutralous

Répartition des rôles :

A 2 joueurs : 1 Artisou VS 1 Foutralou

A 3 joueurs : 2 Artisous VS 1 Foutralou

A 4 joueurs : 2 Artisous VS 2 Foutralous

A 5 joueurs : 3 Artisous VS 2 Foutralous

Pour gagner, les **Artisous** doivent **construire DEUX PERSONNALITÉS GENTILES ***

Les **Foutralous**, eux, ne doivent **construire qu'UNE PERSONNALITÉ MÉCHANTE !**

COMMENT CONSTRUIRE UNE PERSONNALITÉ ?

Une **personnalité** est toujours constituée de **5 cartes posées** dans l'**ordre croissant !**

Pour appartenir à un monde, il faut une **majorité de cartes appartenant à celui-ci :**

- **3 cartes positives** sur 5 : personnalité **gentille**
- **3 cartes négatives** sur 5 : personnalité **méchante**

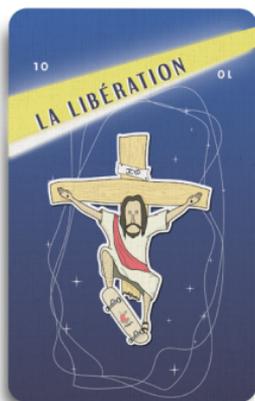
*** À 3 et 5 joueurs, les Artisous doivent construire deux personnalités, dont une 100% positive : avec 5 cartes positives sur les 5 !**

Pour savoir si une carte est **positive** ou **négative**, un **liseré** est présent sur la carte :

Liseré **blanc** carte **positive**

Liseré **rouge** carte **négative** multiple de 3

carte **positive**



carte **négative**

Les cartes sont numérotées de **1 à 30**
dont **20 cartes positives** et **10 cartes négatives**

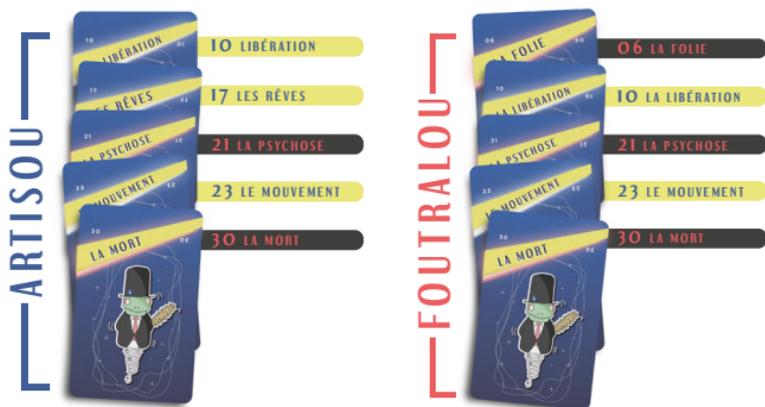
Pour construire une personnalité, il suffit de poser une carte dans la **zone de jeu commune**, au centre de la table.

Attention, une fois posées, les cartes sont accessibles à tous les joueurs !

Il n'y a aucune limite de tas dans cette zone !

La **règle d'or** consiste à **poser** une carte du **chiffre supérieur**, sur celle déjà posée.

Exemple : si la carte n°10 est posée, je ne pourrai poser sur elle, que des cartes supérieures à 10.



Exemple de personnalités construites

MISE EN PLACE

En début de partie, **les joueurs se répartissent les rôles** entre les **Artisous** et les **Foutralous**.

Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord, une carte est distribuée à un joueur : celle-ci définira son rôle.

Ils se placent ensuite de manière à **alterner**, au mieux, un **Foutralou** et un **Artisou**.

Exemple : à 4 , les équipes sont en diagonale.

Toutes les **cartes** sont **mélangées**, puis une **pioche** est **formée**.

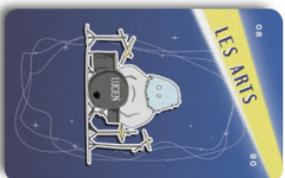
Une **rivière** est mise en place : **2 cartes faces visibles** sont posées à **côté de la pioche**.

RIVIÈRE



PIOCHE

ZONE DE JEU (COMMUNE À TOUS)



1 ACTION



DÉBUT DE PARTIE

Les Artisans débutent toujours la manche

A son tour, le joueur **doit** piocher **2 cartes** :

- **2 cartes** de la **rivières** OU
- **2 cartes** de la **pioche** OU
- **1 carte** de la **rivière** + **1 carte** de la **pioche**

*La rivière est toujours mise à jour **après** que le joueur ait choisi ses deux cartes.*

Puis, il **peut** réaliser **jusqu'à 2 actions** supplémentaires :

POSER une **carte** dans la **zone de jeu**

Le nombre de tas dans la zone de jeu est illimité

DÉPLACER une **carte** ou un **ensemble de cartes** de la zone de jeu, sur un(e) autre.

Tout en respectant la règle d'or de pose, et sans rompre une personnalité en cours de construction ! Voir chapitre INTERDICTION

*Une même action peut être réalisée deux fois.
Exemple : poser 2 cartes = 2 actions.*

Attention, à la **fin de son tour**, le joueur ne peut **pas avoir plus de 3 cartes** en main.

A son tour, le joueur doit donc anticiper ses actions et poser le nombre de carte(s) nécessaire, dans la zone de jeu.

Il devra également respecter ses 2 actions maximum possible car il est interdit de défausser des cartes !

INTERDICTIONS

Rompres une personnalité en construction :

Soit **l'ensemble des cartes de la personnalité** est **déplacé** sur une autre personnalité, soit des **cartes** sont **ajoutées à la suite de celle-ci**.



Impossible d'intercaler des cartes au sein d'une personnalité ou de déplacer seulement une partie de celle-ci !

Il est également **interdit** d'avoir des **personnalités** comportant **plus de 5 cartes**.

Donc, n' imaginez pas déplacer un tas de 4 cartes sur un tas de 2 cartes, bande de petits coquins !

Une carte se pose toujours **au-dessus** d'une autre : on respecte l'**ordre croissant** !

Poser une carte « **en-dessous** » d'un tas ou d'une carte, vous coûtera donc **2 actions** :

- **POSER** la carte dans la zone de jeu
- **DÉPLACER** la carte, ou le tas de cartes, sur celle-ci

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsqu'une des 2 conditions de victoire est atteinte :

- Les **Artisous** ont construit **2 personnalités gentilles**
OU
- Les **Foutralous** ont construit **1 personnalité méchante**

C'est **l'appartenance qui remporte la partie**, pas le joueur ayant posé la carte de la victoire.

Lorsque la **pioche est épuisée**, la **partie n'est pas terminée** !

Les joueurs peuvent déplacer les cartes sur le tapis de jeu et jouer leurs cartes en main, jusqu'à la victoire !

VARIANTE

Pour apporter un peu plus de **combos** et de façons de **bloquer** son / ses **adversaire(s)**, il est possible de **rajouter deux éléments**, dans une variante de jeu !

1. LA TRIPLETTE À LA TÉTRIS

Si **trois cartes** comportant une **suite de chiffres** sont posées **sans interruption** ; celles-ci sont **ré-intégrées à la pioche** !

Exemple : La carte n°13 est posée.

J'ai la chance d'avoir les cartes 14 et 15 en main.

Je peux donc les poser sur le 13 : les cartes 13, 14

et 15 seront enlevées et réintégrées à la pioche !

Idéal pour contrer une personnalité adverse, qui avancerait un peu trop vite à mon goût !

2. LES CARTES MIROIRS

Si **deux cartes miroirs** sont posées à la suite ; une **3ème action** est **possible** : le joueur pourra à nouveau **POSER** ou **DÉPLACER** une carte !

Les cartes miroirs sont les cartes :

01 et 10

02 et 20

03 et 30

12 et 21

RÔLES CACHÉS

Afin de rajouter un peu de **tension**, il est possible de jouer une partie à **rôles cachés** !

Pour cela, une carte **Aide-Mémoire** est distribuée à chaque joueur, en prenant soin de ne pas dévoiler la face comportant l'indication **Artisou** ou **Foutralou**.

Les joueurs prennent connaissance de leur appartenance et doivent construire la ou les personnalité(s) de leur monde. C'est l'appartenance qui gagne, pas le joueur !

Avant de distribuer les cartes Aide-Mémoire, il est indispensable de prendre le bon nombre d'Artisous et de Foutralous, en fonction du nombre de joueurs – voir **BUT DU JEU**



MODE SOLO

Le joueur constitue **5 tas** composés de **6 cartes** :
5 cartes faces cachées + la 6ème face visible.

5 TAS DE 6 CARTES
5 face cachée, la dernière retournée



ZONE DE JEU

BUT DU JEU

Le joueur doit composer **5 personnalités positives** dans la zone de jeu, positionnée en dessous de chaque tas.

DÉBUT DE PARTIE

Le joueur place l'**une des 5 cartes visibles** dans la zone de jeu, afin de débiter à construire l'une des 5 personnalités positives.

Une fois la carte posée, il **retourne et dévoile** la **carte face cachée**, située dans le tas en dessous de celle-ci.

Il continue de cette manière, pour construire progressivement ses 5 personnalités !

Plusieurs niveaux existent pour pimenter le jeu et devenir le meilleur des voyants.

NIVEAU 1 : VOYANT EN PLASTIQUE

Il est **possible de déplacer les cartes** d'une personnalité vers une autre.



NIVEAU 2 : VOYANT EN CARTON 100% FSC

Les personnalités doivent être positionnées dans l'**ordre croissant**, à l'**horizontal** :

La première carte de la Personnalité 2 doit être supérieure à la première carte de la Personnalité 1.

Il est toujours **possible de déplacer les cartes** d'une personnalité, vers une autre.



NIVEAU 3 : VOYANT EN BOIS 100% PEFC

Les personnalités doivent être positionnées dans l'**ordre croissant**, à l'**horizontal**.

La première carte de la Personnalité 2 doit être supérieure à la première carte de la Personnalité 1.

Il n'est **plus possible de déplacer les cartes** d'une personnalité, vers une autre.

NIVEAU 4 : VOYANT EN ARGENT

La **première carte** de chaque **personnalité** doit être **supérieure** à la **dernière carte** de la **personnalité précédente** :

La première carte de la Personnalité 2 doit être supérieure à la dernière carte de la Personnalité 1.

Il est toujours **possible de déplacer les cartes** d'une personnalité, vers une autre.



NIVEAU 5 : VOYANT CRISTAL TÈRE CLASSE

Le joueur constitue **6 tas** composés de **5 cartes** :
4 cartes faces retournées + la 5ème face visible.

Le but ? **Construire 4 personnalités 100% positives**, c'est-à-dire qu'il faut utiliser toutes les cartes positives !

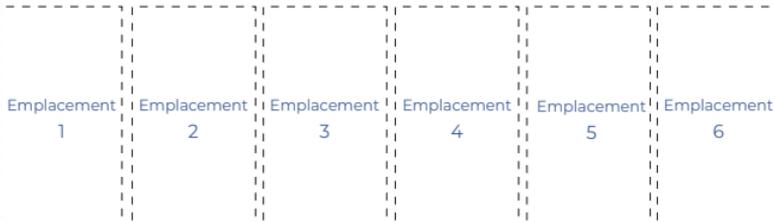
Pour cela, 6 emplacements existent, dont 2 peuvent servir de stockage intermédiaire de cartes.

Pour autant, ils fonctionnent comme une personnalité ; les cartes devront donc être positionnées dans l'ordre croissant.

Il est **possible de déplacer les cartes** d'une personnalité, vers une autre.

Les personnalités doivent être positionnées dans **l'ordre croissant, à l'horizontal**

La première carte de la Personnalité 2 doit être supérieure à la première carte de la Personnalité 1.





Lorsque l'un des 6 tas est libre, une carte des tas peut être déplacée sur celui-ci. Pratique, hein ?



POUR ALLER PLUS LOIN



POUR DIRE BONJOUR

Jeu de société - Illustrations - Chips

L'ORACLE BABET

L'Oracle BABET, c'est quoi ?
C'est un jeu de cartes comportant 30 illustrations représentant des émotions, des activités, des humeurs.

Il s'agit d'un jeu de majorité, se jouant de 1 à 5 personne(s), pour des parties ultra rapides de 5 minutes !

Plusieurs variantes sont possibles au sein du jeu, afin de kiffer un max !

Donc éclate-toi !

Bisous.

Benjam