

BUT DU JEU

Intégrez des médiums pour influencer des personnalités, pour un monde meilleur !

Il existe **deux catégories** de médiums :

Les gentils Artisous

Les méchants Foutralous

Répartition des rôles :

2 joueurs : 1 Artisou VS 1 Foutralou

3 joueurs : 2 Artisous VS 1 Foutralou

4 joueurs : 2 Artisous VS 2 Foutralous

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** !

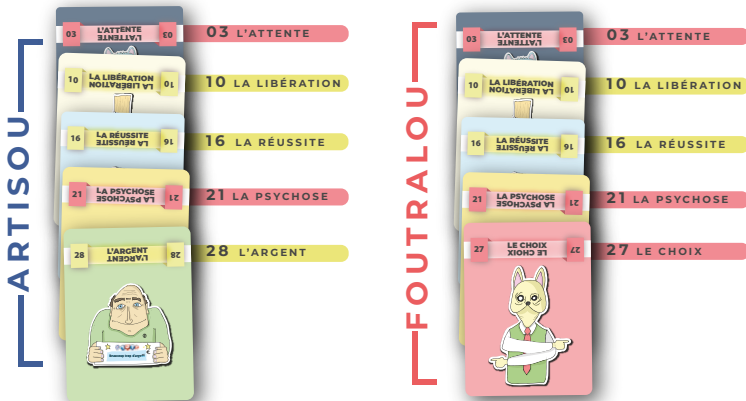
COMMENT CONSTRUIRE UNE PERSONNALITÉ ?

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

Pour appartenir à un des deux mondes, 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 !**

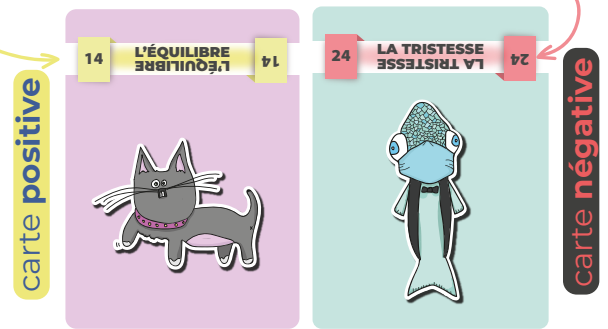


Exemple de personnalités construites

La couleur du cartouche, en haut de chaque carte, définit si la carte est **positive** ou **négative**.

Jaune carte **positive**

Rouge carte **négative** **multiple de 3**



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 !

La **règle d'or** consiste à **poser** une carte d'un **nombre 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.

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 joueurs, les équipes sont en diagonale.

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

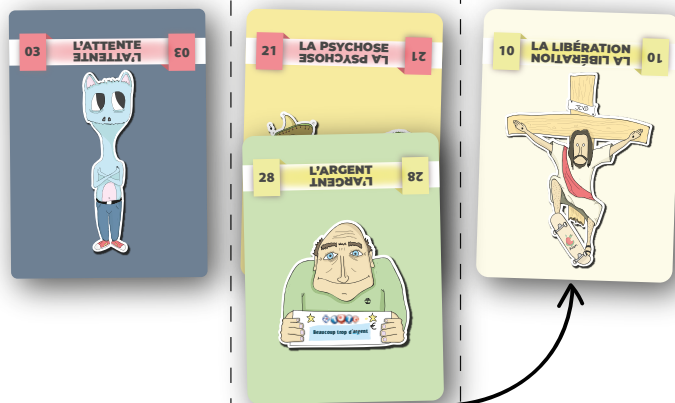
Une **rivière** est mise en place : **2 cartes face visible** sont posées à **côté de la pioche**.

ZONE DE JEU (COMMUNE À TOUS)

RIVIÈRE



PIOCHE



1 ACTION

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

DÉBUT DE PARTIE

Les Artisans commencent toujours la manche.

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

- **2 cartes** de la **rivière** 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 a choisi ses 2 cartes.

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

POSER une **carte** dans la **zone de jeu**, pour commencer à construire une personnalité.

Le nombre de tas dans la zone de jeu est illimité.

DÉPLACER une **carte** ou l'**ensemble des cartes** de la personnalité sur une autre personnalité.

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

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 avoir plus de 3 cartes** en main.

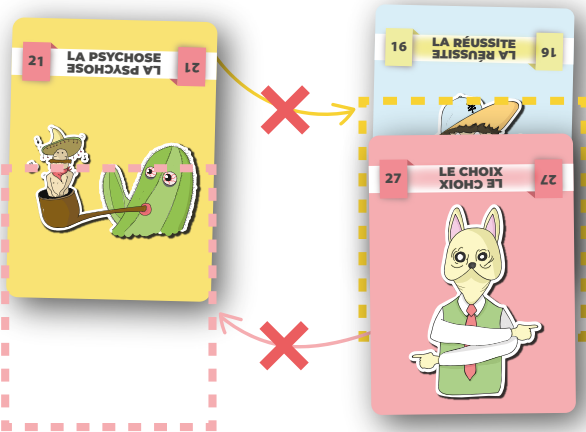
À son tour, le joueur doit donc anticiper ses actions et poser le nombre de cartes nécessaire, dans la zone de jeu.

Il devra également respecter ses 2 actions maximums possibles, car il est interdit de défausser des cartes !

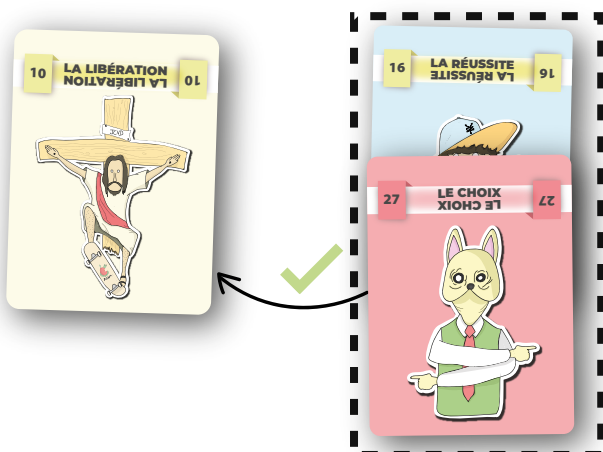
INTERDICTIONS

Il est interdit de rompre une personnalité en construction !

Rappel : 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 carte de celle-ci !



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

Donc, n'oubliez pas de 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 **Artisans** 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 !

VARIANTES

Pour apporter plus de **combos** et de **tensions** !

1. LA TRIPLETTE À LA TÉTRIS

Si **3 cartes** comportant une **suite de nombres** sont posées **sans interruption**, celles-ci sont **réintégrées 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 **2 cartes miroirs** sont posées à la suite, une **3^{ème} action** est **possible** : le joueur pourra à nouveau **POSER** ou **DÉPLACER** une ou plusieurs cartes !

Les cartes miroirs sont les cartes :

01 et 10 / 02 et 20 / 03 et 30 / 12 et 21

3. RÔLES CACHÉS

Distribuez une carte **Mémo** à chaque joueur, en prenant soin de ne pas dévoiler la face comportant l'indication **Artisou** ou **Foutralous**.

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

Avant de distribuer les cartes **Mémo**, prenez le bon nombre d'Artisous et de Foutralous, en fonction du nombre de joueurs. Voir **chapitre BUT DU JEU**.

Découvrez la version solo et l'histoire du jeu, ci-dessous !



BABET est la version mini de l'Oracle BABET !
Les mêmes règles dans un format plus petit et coloré !

MODE SOLO

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

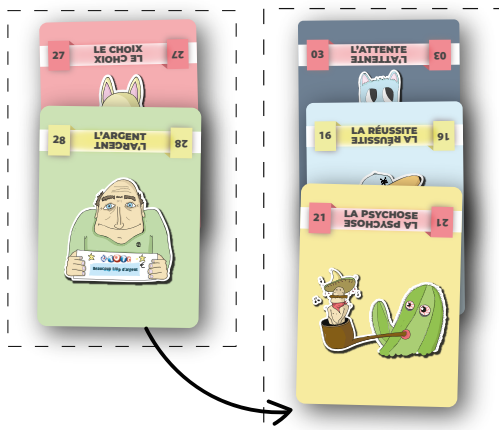


Il doit composer **5 personnalités positives** dans la zone de jeu, positionnée en dessous de chaque tas. Pour cela, il place l'**une des 5 cartes visibles** dans la zone de jeu, afin de débiter à construire les 5 personnalités ! Une fois la carte posée, il **retourne et dévoile** la **carte face cachée**, située 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 médiums.

NIVEAU 1 : MÉDIUM EN PLASTIQUE

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



NIVEAU 3 : MÉDIUM EN BOIS 100% PEFC

Mêmes règles que le **NIVEAU 2**, **MAIS**, il n'est **plus possible de déplacer les cartes** d'une personnalité, vers une autre !

Une fois qu'une carte est posée, on ne peut donc plus la déplacer !

NIVEAU 4 : MÉDIUM EN ARGENT

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

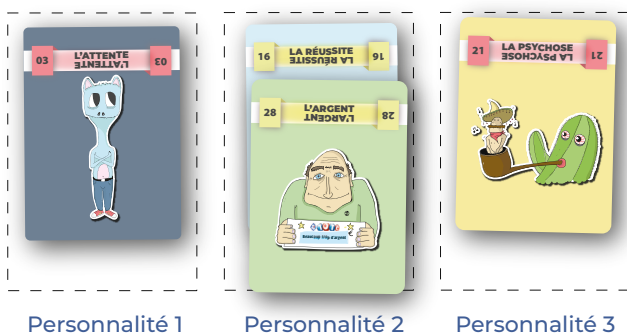
La première carte de la Personnalité 2 doit être supérieure à la dernière carte de la Personnalité 1, la première carte de la Personnalité 3 doit être supérieure à la dernière carte de la Personnalité 2, etc.

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

NIVEAU 2 : MÉDIUM EN CARTON 100% FSC

Mêmes règles que le **NIVEAU 1**, **MAIS**, les personnalités doivent être positionnées dans l'**ordre croissant**, à l'**horizontal** !

C'est-à-dire que la première carte de la Personnalité 2 doit être supérieure à la première carte de la Personnalité 1, que la première carte de la Personnalité 3 doit être supérieure à la première carte de la Personnalité 2, etc.



NIVEAU 5 : MÉDIUM CRISTAL TÈRE CLASSE

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

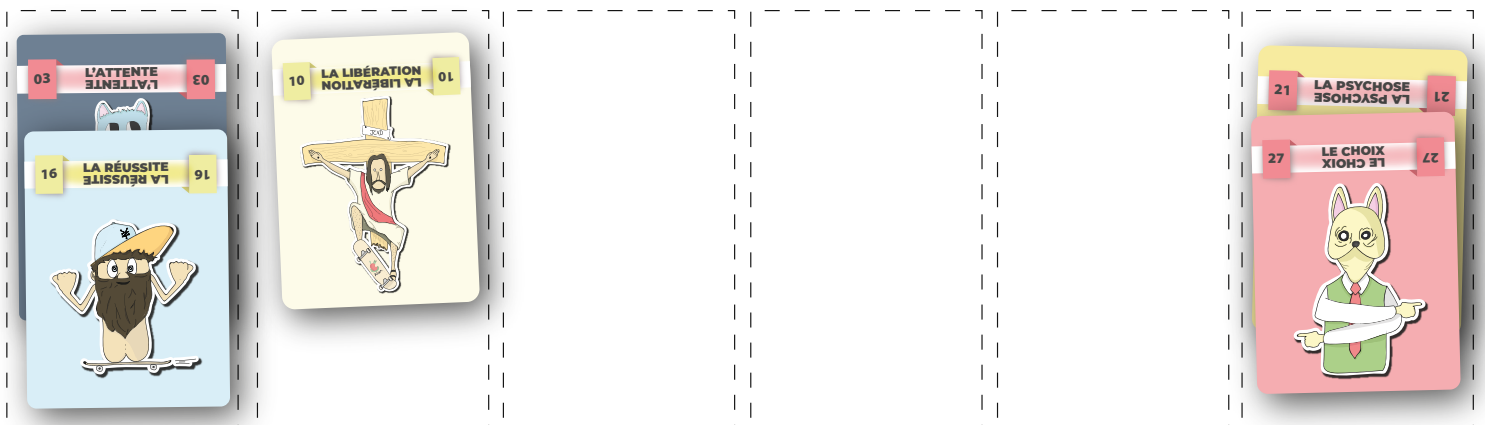


Le but ? **Construire 4 personnalités 100% positives**, c'est-à-dire qu'il faut utiliser toutes les cartes positives !

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**

Ex : 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 ?