

## BUT DU JEU

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

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 GENTILLES** \*

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 !

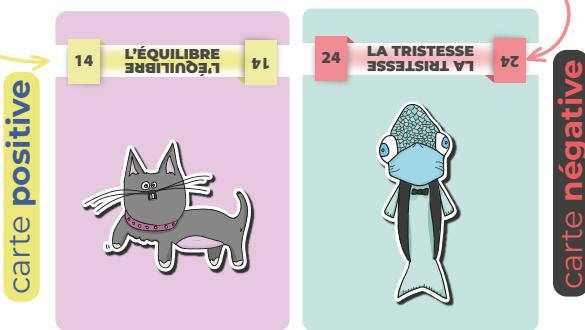


Exemple de personnalités construites

La couleur du cartouche sur le 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 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.

### 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**.

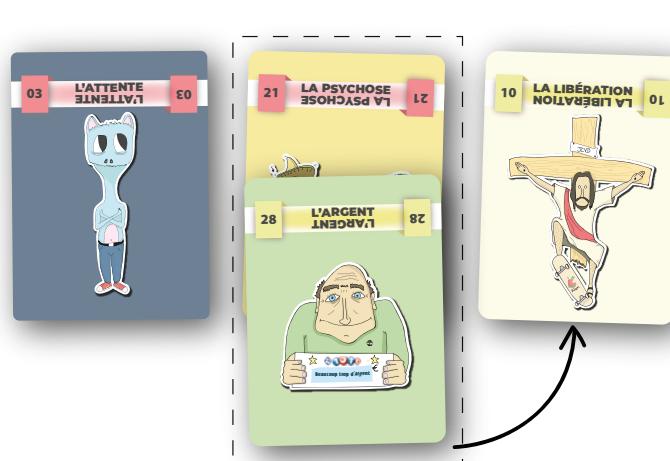
Une **rivière** est mise en place : **2 cartes faces visibles** sont posées à **côté de la pioche**.

### 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 Artisous 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 !

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.

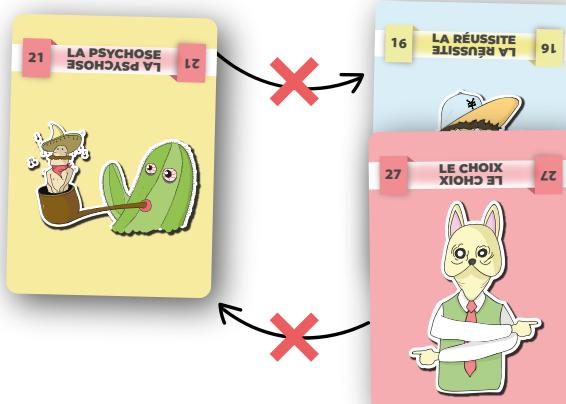
Lorsque la **pioche est épuisée**, la **partie n'est pas terminée** !

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

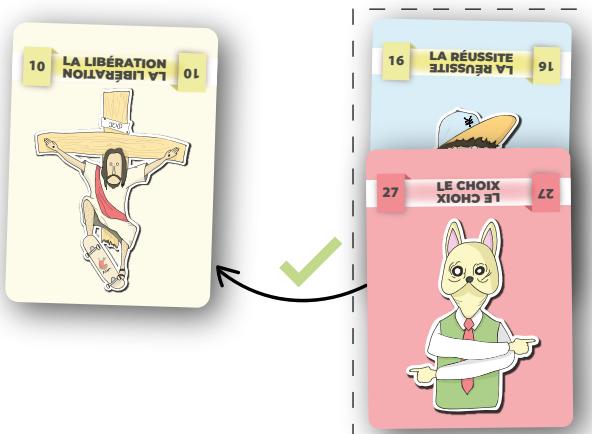
## INTERDICTIONS

### Rompre 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 !



## VARIANTES

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

### 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**

### 3. RÔLES CACHÉS

Distribuez une carte **Mémo** 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, prenez le bon nombre d'Artisous et de Foutralous, en fonction du nombre de joueurs – voir **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 !

La version solo ci-dessous est la version de l'Oracle BABET. Les illustrations des cartes sont différentes, mais le jeu reste identique !

## MODE SOLO

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



## 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 débuter 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 1ÈRE 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 !

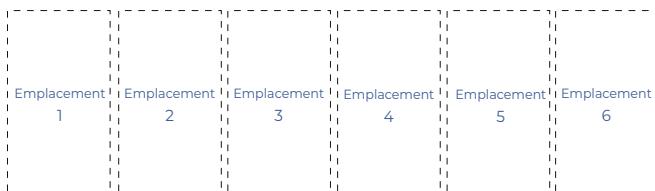
Pour cela, 6 emplacements existent, dont 2 peuvent servir de stockage intermédiaire de cartes.

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 ?

