
BABIOLES
LIVRET DE RÈGLES

BABIOLES

Conçu par Rocco Privetera
avec Paul Salomon
Illustré par Sandara Tang

2 à 6 joueurs • 30 minutes
10+ ans • Jeu compétitif

Un monde inconnu se cache sous votre plancher et derrière vos murs. Au clair de lune, les fureteurs s'égaillent en quête de minuscules trésors : miroirs portatifs, boutons étincelants, gemmes resplendissantes et autres merveilles... Quand le jour se lève, ils regagnent leurs petits terriers accueillants pour se raconter des histoires et échanger leur butin.



APERÇU DU JEU

Dans *Babioles*, vous êtes un fureteur : une adorable petite créature vivant à la lisière du monde des humains. Vous échangez et collectionnez des babioles pour décorer votre terrier, en priorisant les séries de cartes identiques afin d'obtenir un maximum de points. À chaque tour, les joueurs troquent une partie de leurs trouvailles pour déterminer dans quel ordre ils vont partir à la recherche de nouveaux trésors. À la fin du dernier tour, le fureteur qui a accumulé le plus de points l'emporte !



MATÉRIEL

1 livret de règles
2 pions Premier/Dernier
8 tuiles Fureteur
112 cartes Babiole
(voir au dos du livret pour le détail de ces cartes)











MISE EN PLACE



1 Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 4 à chaque joueur, qui constituent sa main de départ. Si quelqu'un reçoit un Miroir, il doit piocher une autre carte pour le remplacer avant de le remélanger avec le reste du paquet.



2 Créez le paquet Chrono avec les 6 premières cartes de la pioche (ou 10 lors des parties à 5-6 joueurs) et posez-le à gauche de la zone de jeu. Placez le reste de la pioche sur la droite.

3 Posez les pions Premier et Dernier de part et d'autre de la table, en bas de la zone de jeu ; ils délimitent la rangée de collecte, qui indique l'ordre de jeu. Laissez de la place au-dessus pour la rangée de troc.

4 Chaque joueur choisit 1 tuile Fureteur. Rangez tout surplus dans la boîte.



5 Alignez aléatoirement les tuiles Fureteur dans la rangée de collecte, face « 0 » cachée, pour déterminer l'ordre de jeu initial.

Paquet Chrono



Pioche





Rangée de troc



PREMIER



Rangée de collecte

DERNIER

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Babioles* dure six tours (ou cinq à 5-6 joueurs).
Chacun d'eux comporte trois phases :

- **Découverte**
- **Troc**
- **Collecte**

Maximisez vos points en collectionnant des séries de babioles identiques. Les cartes Miroir sont des jokers, que vous pourrez ajouter à n'importe quelle série à la fin de la partie. Le fureteur qui totalise le plus de points remporte la victoire !



Phase de découverte

- **Révélez 1 carte de la pioche par joueur et alignez-les de gauche à droite.**

  Chaque carte (ou pile de cartes) est considérée comme un « lot » distinct, que n'importe quel joueur peut récupérer pendant la phase de troc.

- **Ajoutez 1 carte du paquet Chrono au premier lot, face visible.**

  Lors d'une partie à 5 ou 6 joueurs, ajoutez-en une aux *deux* premiers lots, en décalant légèrement les cartes de chaque pile pour que leurs noms restent visibles.



Phase de troc

Les fureteurs troquent leurs babioles pour déterminer l'ordre de jeu. Chacun effectue ces trois étapes à tour de rôle, avant de passer au joueur suivant dans l'ordre de la rangée de collecte.

- **Choisissez n'importe quel nombre de cartes de votre main à troquer.**

  Placez la ou les cartes choisies dans la rangée de troc, face visible. Si vous en troquez plusieurs, empilez-les en les décalant légèrement pour que leurs noms restent visibles. Si vous n'en sélectionnez aucune, révélez la première carte de la pioche à la place.

- **Posez votre tuile Fureteur sur votre troc.**

  Si vous n'avez troqué aucune carte de votre main, placez votre tuile face « 0 » visible sur la carte révélée de la pioche. Sinon, retournez-la sur son autre face avant de la poser sur votre troc.

- **Déterminez l'ordre de jeu.**

  Les trocs sont classés dans l'ordre décroissant (de gauche à droite) en fonction du nombre de cartes qui les composent et, en cas d'égalité, de leur valeur totale de babioles. Quand vous ajoutez votre troc dans la rangée, placez-le directement au bon endroit. Si plusieurs trocs ont le même nombre de cartes et la même valeur totale, celui qui a été joué en dernier prévaut sur les autres trocs concernés.

À chaque tour, l'ordre de jeu est déterminé par les cartes que troquent les joueurs : selon leur nombre et, en cas d'égalité, leur valeur totale de babioles. Si l'égalité persiste, l'avantage va au dernier joueur qui a troqué.

Exemple de troc



Comme illustré page 7, Musard (violet) est le premier à troquer : il place 1 carte Clef de sa main dans la rangée appropriée. Vient ensuite Négoce (rouge), qui propose 2 babioles de sa main. Comme son troc compte plus de cartes que celui de Musard, il le pose sur la gauche. Emplette (bleu) décide de ne troquer aucune carte ; à la place, elle en révèle une de la pioche, qu'elle pose à l'extrémité droite de la rangée avec sa tuile Fureteur face « 0 » visible. Enfin, en choisissant de troquer 1 carte, Gouda (orange) est à égalité avec Musard. Il compare la valeur de leurs babioles respectives : la sienne (3) étant inférieure, il la pose entre les trocs de Musard (4) et d'Emplette (0).

Une fois que tous les joueurs ont troqué, faites glisser leurs tuiles Fureteur vers la rangée de collecte, en les laissant dans la même position. Cela indique l'ordre de jeu pour la phase suivante et rappelle ce que chaque fureteur a troqué.



Les étiquettes nominatives colorées ci-dessus servent pour l'exemple de collecte, page suivante.



Phase de collecte

Chaque joueur effectue l'étape suivante à tour de rôle, dans l'ordre de la rangée de collecte.

- **Réclamez deux lots de babioles et ajoutez-les à votre main.**

Vous pouvez choisir parmi les lots révélés durant la phase de découverte et les trocs des *autres* fureteurs (mais pas le vôtre). Chaque troc est considéré comme un lot distinct. Le dernier joueur réclame toutes les cartes restantes ; c'est le seul cas dans lequel un fureteur peut récupérer son propre troc.

Exemple de collecte

Poursuivant l'exemple page 10, Négoce est le premier à collecter. Puisqu'il n'a pas le droit de récupérer son propre troc, il choisit comme premier lot les cartes Crayon et Plume révélées pendant la phase de découverte, et le troc d'Emplette comme second. C'est alors au tour de Musard, qui réclame d'abord le troc de Négoce (les cartes Coquillage et Dé à coudre) puis le Dé à coudre de la découverte. Gouda collecte ensuite le Coquillage et la Cloche, ce qui laisse les trocs Engrenage et Clef pour Emplette.

Fin du tour

Le tour s'achève lorsque tous les joueurs ont réclamé deux lots. Ils conservent leurs mains respectives et laissent leurs tuiles Fureteur en place dans la rangée de collecte.

S'il reste des cartes dans le paquet Chrono, commencez un nouveau tour.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après six tours (ou cinq à 5-6 joueurs). À ce moment-là, le paquet Chrono sera épuisé.

Calcul du score

Triez les cartes de votre main en séries de babioles portant le même nom. Les Miroirs sont des jokers : ils peuvent être ajoutés à n'importe quelle série. Si un joueur possède une série complète (tel qu'indiqué par la valeur des cartes), il peut en débuter une seconde de cette même babiole et marquer des points pour ses deux séries.

Chaque fureteur additionne les points de toutes ses séries de babioles : celui qui obtient le meilleur score remporte la partie ! En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur concerné qui est le plus proche du pion Premier dans la rangée de collecte.



Exemple de calcul



À la fin de la partie, Négoce possède les séries suivantes : 4× Plume, 3× Dé à coudre, 3× Crayon et 1× Miroir. Il les dispose comme illustré ci-dessus pour identifier plus facilement les points qu'elles rapportent. Les 4 Plumes lui octroient 50 points. Sa série complète de 2 Dés à coudre lui rapporte 35 points ; il utilise le dernier pour commencer une autre série, ajoutant 5 points à son score. Enfin, il décide de considérer son Miroir comme un Crayon (plutôt qu'une Plume ou un Dé à coudre) pour constituer une série valant 90 points, car ses 3 Crayons seuls ne lui auraient rapporté aucun point.







En additionnant les points de ses séries, Négoce obtient un score de 180 (50+35+5+90).

PARTIE À DEUX JOUEURS



Afin d'améliorer votre expérience lors d'une partie à deux, utilisez Nimbus pour simuler un troisième joueur en appliquant les règles spéciales suivantes.

Nimbus agit comme un joueur ordinaire, à deux exceptions près :

1. **Il ne gagne aucun point.**
2. **Il troque toujours en révélant des cartes de la pioche.**

Mise en place

Effectuez la mise en place comme pour une partie à 3 joueurs, sans oublier d'inclure Nimbus dans les tuiles Fureteur.

Troc

À son tour, Nimbus révèle toujours 2 cartes de la pioche pour troquer.

Collecte

À son tour, Nimbus réclame toujours les deux meilleurs lots (en nombre ou en valeur de babioles) et les met de côté. En cas d'égalité, le joueur le plus proche du pion Premier dans la rangée de collecte actuelle choisit quels lots Nimbus réclame.

Rappel : à moins d'être le dernier dans l'ordre de jeu, Nimbus ne peut pas récupérer son propre troc.

Exemple impliquant Nimbus



Cet exemple illustre une partie à 2 joueurs au début de la phase de collecte. Mouchette est la première dans l'ordre de jeu : elle réclame le lot de Cloche et Miroir révélé pendant la découverte, ainsi que le troc de Nimbus (les cartes Capsule et Gemme). C'est ensuite à Nimbus, qui prend le troc de Mouchette comme premier lot puisque c'est le seul composé de 2 cartes. Les lots restants sont de taille égale mais le Bouton est écarté, car d'une valeur inférieure (3 contre 5). Étant la première dans l'ordre de jeu, Mouchette doit résoudre l'égalité entre la Bille et la Capsule, toutes deux de valeur 5. Elle décide que Nimbus collecte la Bille, ce qui laisse le Bouton et la Capsule pour Alerte.

CARTES BABIOLE ET SCORE

La **valeur** d'une carte sert à la fois dans le cadre du troc et à indiquer combien de cartes composent une série complète de la babiole associée. Le jeu contient 4 Miroirs et deux séries complètes de chaque babiole. Toutes les cartes qui portent le même **nom** affichent aussi la même **icône**.

Les **points** sont accordés à la fin de la partie, selon le nombre de cartes dans chaque série. La case du haut indique les points marqués pour une seule carte, la suivante pour deux, et ainsi de suite jusqu'à la série complète.

Exemple : une série de 2 Billes rapporte 10 points, tandis qu'une série complète de 5 Billes en vaut 80.



Conception du jeu : **Rocco Privetera**
Développement : **Paul Salomon**
Illustration : **Sandara Tang**
Conception graphique : **Manny Vega**

Tests : Tommy O'Brien, David Gordon, Tam, Richard Nava, Emily Nava, Patrick Fitzgibbon, Henry R. Seymour, Gabrielle Stewart, Patrick Logan, David Burleyson, Dave Deenik, Ryan Rodriguez, Benjamin Ng, Nolan James, Daniel Newman, Pete Wissinger

Édition française par Moona Games
Traduction : **Léna Geynet**
Maquette : **Luc-David Garraud**
Localisation : **Davy Spychala et Damien Chauveau**
Marketing : **Guillaume Poueys**

©2025 GameHead Products Inc. Tous droits réservés. Trinket Trove est TM de GameHead Products Inc., 2250 Elmhurst Road, Elk Grove Village, IL 60007, USA. Édition française par Moona Games, 144 Route de Vars, 16160 Gond-Pontouvre.