BiblioSet

1-4 | 8+ | 20'

Alexandre Bernard

Julie Gruet

RÈGLES DU JEU

Dans un monde où les écrans captent chaque instant de notre attention, la bibliothèque devient un refuge.

Lire chez soi, c'est ralentir. C'est se rappeler que l'on peut voyager sans partir, rêver sans réseau, partager sans filtre.

Avec BIBLIO'SET, nous avons voulu redonner vie à cet espace du quotidien : la bibliothèque.

Un lieu personnel, mais aussi collectif, où les livres circulent, se prêtent et se redécouvrent.

Car une bibliothèque ne se construit pas seule. Elle se compose au fil des rencontres, des conseils, des surprises... et parfois des choix inattendus.

C'est exactement ce que propose BIBLIO'SET. Dans ce jeu, ce sont les autres qui vous offrent vos livres. À vous de les accueillir, de les organiser et de composer une bibliothèque vivante.

Parce que lire ouvre des mondes. Et partager des livres, c'est tisser des liens entre nous.

L'ensemble de ce livret est rédigé au masculin. Ce choix est générique et vous pouvez « lire » ce texte en utilisant le genre de votre choix.

SOMMAIRE

MATÉRIEL

1. 56 cartes ***Bibliothèque***
2. 4 cartes ***Aide de jeu***
3. 7 jetons ***Genre littéraire***
4. 1 plateau de jeu
5. 1 jeton ***Joueur actif / Variante Solo***

- 1 bloc de score
- 1 livret de règles en français
- 1 livret de règles en anglais

CHAPITRE 1

BUT DU JEU

En 8 tours, assemblez une Bibliothèque variée de 9 cartes réparties sur 3 Étagères (3×3), en combinant habilement livres, genres littéraires et bibelots pour cumuler un maximum de points d'inspiration.

CHAPITRE 2

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes ***Bibliothèque*** pour former la pioche.
2. Distribuez **5 cartes *Bibliothèque*** à chaque joueur, **face cachée**.
3. Posez le ***plateau de jeu*** au centre de la table, bien visible de tous. Prenez la **première carte** de la pioche et posez-la **face cachée** sur l'emplacement ***Boîte à lire*** du plateau de jeu.
4. Prenez 5 jetons ***Genre littéraire*** au hasard parmi les 7 présents dans le jeu. Posez-les **aléatoirement** sur les emplacements ***Tendances*** prévus du plateau.
5. Chaque joueur choisit une carte parmi ses **5 cartes *Bibliothèque*** et la place **face visible** devant lui. Cette carte lui servira de point de départ pour constituer sa Bibliothèque au fil des 8 tours de jeu.

Les joueurs commencent donc la partie avec 4 cartes Bibliothèque en main.

Le premier joueur est celui qui a ouvert un livre en dernier et peut en citer le titre. Il reçoit le ***jeton Joueur actif***.

LA PARTIE PEUT COMMENCER !

CHAPITRE 3

DÉROULEMENT DU JEU

3-4

Une partie de **BIBLIO'SET** se joue en **8 tours**. Chaque joueur doit composer une **Bibliothèque de 9 cartes** formant un carré de 3 × 3.

À chaque tour, chaque joueur doit placer une **carte Bibliothèque** orthogonalement adjacente à une carte déjà placée devant lui, dans sa Bibliothèque. Chaque tour fait donc progresser simultanément toutes les Bibliothèques.

ACTIONS DES JOUEURS

1. Proposer

Tous les joueurs non actifs (ceux qui n'ont pas le jeton Joueur actif) choisissent **1 carte parmi les 4** qu'ils ont en main et la proposent au joueur actif en la posant face cachée devant lui.

2. Révéler

Une fois que tous les joueurs non actifs ont proposé une carte, le joueur actif les révèle pour que chacun puisse les voir.

3. Placer

Le joueur actif choisit **l'une des cartes proposées** et la place dans sa Bibliothèque. Une fois placée, cette carte ne peut plus être déplacée.

S'il ne souhaite prendre aucune des cartes proposées, il peut à la place récupérer **la carte face cachée** de la ***Boîte à lire*** et la placer dans sa Bibliothèque.

Ensuite, chaque joueur non actif **reprend la carte** qu'il a proposée et la place immédiatement dans sa Bibliothèque.

Le joueur non actif dont la carte a été choisie par le joueur actif **choisit une carte de sa propre main**. Il ne lui en reste alors plus que deux en main.

4. Piocher

Une fois que tous les joueurs ont placé une carte dans leur Bibliothèque, **chacun pioche des cartes *Bibliothèque*** dans la pioche pour reconstituer sa main de **4 cartes**.

FIN DU TOUR

Si la *Boîte à lire* est vide, placez-y une nouvelle carte depuis la pioche.

Passez le ***jeton Joueur actif*** au joueur suivant dans le **sens horaire**.

Continuez ainsi jusqu'à la fin du **8e tour** pour constituer votre Bibliothèque de **9 cartes.**

Ici, la Bibliothèque est vivante ! Pendant la phase de proposition, discutez, argumentez, négociez...Tous les moyens sont bons pour convaincre le joueur actif de choisir votre carte.

ÉPILOGUE

FIN DE PARTIE ET COMPTAGE DES POINTS

À la fin du 8e tour de jeu, chaque joueur comptabilise **ses points d'inspiration** selon **trois sources**.

ÉPILOGUE (SUITE)

1. Les Tendances

Chaque Tendance présente sur le plateau indique **un ensemble de symboles** (parmi les **7 *Genres littéraires*** du jeu).

Ces 2 Tendances présentes sur le plateau indiquent une combinaison de **deux et trois symboles** (représentant cinq des sept ***Genres littéraires*** du jeu).

Pour chaque Tendance, vérifiez si votre Bibliothèque contient tous les symboles nécessaires à la combinaison représentée (peu importe leur ordre et leur emplacement sur les Étagères) et remportez les points indiqués.

Si votre Bibliothèque contient plusieurs combinaisons d'une même Tendance, **multipliez les points** indiqués par le nombre de combinaisons réalisées.

Chaque Tendance = 1 combinaison
1 combinaison complétée = points gagnés

ÉPILOGUE (SUITE)

2. Les Collections

Sur chacune des **3 Étagères** (lignes) de votre Bibliothèque :

✦ Identifiez votre **plus grande Collection**, c'est-à-dire **une suite de livres de même type sans interruption** (4 formats différents : BD, Beaux livres, Poches, Brochés). **Les bibelots comptent comme une interruption.**

✦ Marquez **1 point par livre** appartenant à cette Collection.

3. Les Bibelots

Gagnez des points d'inspiration selon le **nombre de *Bibelots*** présents dans votre Bibliothèque.

	0	1	2	3	4	5	6	7
Points	0	3	6	10	15	8	2	0

Le joueur qui réalise **le plus haut score d'Inspiration** remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a la plus grande Collection qui la remporte. Si l'égalité persiste, partagez la victoire... et un bouquin.

	AB	JB	LD	JG
	3	6	3	10
	4	3	6	5
	4	4	3	5
	7	4	3	2
2	3 x 4	3 x 5	3 x 3	3 x 3
5	5 x 5	5 x 3	5 x 5	5 x 4
Σ	55	47	49	51

VARIANTE DUO

2

Utilisez la mise en place du jeu standard, avec la modification suivante :

La carte posée dans la ***Boîte à lire*** est **face visible** au lieu d'être face cachée.

Toutes les autres règles restent inchangées, sauf les modalités de proposition décrites ci-dessous.

À son tour, le joueur actif **reçoit 2 cartes** de l'autre joueur :

✦ 1 carte face cachée

✦ 1 carte face visible

CHOIX DU JOUEUR ACTIF

✦ **S'il choisit la carte face cachée**, l'autre joueur place la deuxième carte, celle face visible, dans sa Bibliothèque.

✦ **S'il choisit la carte face visible**, l'autre joueur place la deuxième carte, celle face cachée, dans sa Bibliothèque.

CHOIX ALTERNATIF

Si le joueur actif prend la carte de la *Boîte à lire* à la place de l'une des deux cartes proposées :

✦ L'autre joueur prend **la carte face visible** et la place dans sa Bibliothèque.

✦ **La carte face cachée** est alors révélée, puis posée **face visible dans la *Boîte à lire***.

Le reste du déroulement est identique.

VARIANTE SOLO

1

MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes ***Bibliothèque*** pour former la pioche.
2. **Piochez 9 cartes** et placez-les **face visible** devant vous pour former **un carré de 3 × 3**. Cela constitue votre Bibliothèque initiale.
3. Posez le ***plateau de jeu*** au centre de la table, côté **Variante Solo**.
4. Piochez les **3 premières cartes** de la pioche et posez-les **face visible** sur les emplacements ***Boîte à lire*** du plateau.
5. Prenez **5 jetons *Genre littéraire*** au hasard parmi les 7 présents dans le jeu. Posez-les **aléatoirement** sur les emplacements ***Tendances*** prévus du plateau.

DÉROULEMENT DU JEU

1. Choisissez une carte parmi celles visibles de la ***Boîte à lire***, puis **échangez-la** avec une carte de votre Bibliothèque.
2. Posez le ***jeton Joueur actif*** sur la carte que vous venez de placer dans votre Bibliothèque. Celle-ci ne pourra pas être remplacée au prochain tour.
3. Faites glisser vers la droite les cartes de la ***Boîte à lire*** et défaussez la dernière carte, soit la plus à droite.
4. Piochez la première carte de la pioche pour remplacer la carte manquante de la ***Boîte à lire***.
5. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez réalisé 8 tours de jeu et ainsi défaussé 8 cartes de la ***Boîte à lire***.

FIN DE PARTIE

À la fin du 8e tour, calculez vos points d'inspiration en appliquant les trois sources de scoring décrites dans la section **ÉPILOGUE : fin de partie et comptage des points**.

Votre total vous permet ensuite de vous situer dans le tableau de score Solo ci-dessous :

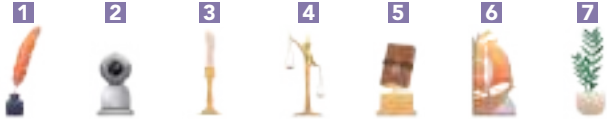
0 - 30	*Rayonnage poussiéreux*
31 - 50	*Étagère bien fournie*
51 - 69	*Bibliothèque inspirante*
70 +	*Collection d'exception*

ESSAYEZ DE BATTRE VOTRE MEILLEUR SCORE !

ANNEXE

DÉFI LUDIQUE - LES 7 ŒUVRES À IMPACT

Saurez-vous reconnaître les sept livres, représentés par les bibelots de votre Bibliothèque, qui ont changé le monde ? Écrivez ci-dessous leur titre.



1 .....

2 .....

3 .....

4 .....

5 .....

6 .....

7 .....

Réponses : 1. *L'Origine des espèces* - Darwin / 2. *1984* - Georges Orwell / 3. *Les Misérables* - Victor Hugo
4. *Le Deuxième Sexe* - Simone de Beauvoir / 5. *Le Journal d'Anne Frank* / 6. *L'Odyssée* - Homère
7. *Silent Spring* - Rachel Carson

GLOSSAIRE

GENRES LITTÉRAIRES :

- Horreur
- Polar
- Romance
- Science-fiction
- Conte
- Classique
- Fantaisie

TYPES DE LIVRES :

TENDANCE : Ensemble ou combinaison de plusieurs Genres littéraires

COLLECTION : Suite d'un même type (format) de livre sur une Étagère

BIBELOTS : Objets de décoration à intégrer à sa Bibliothèque sans la surcharger !

POINTS D'INSPIRATION : Points de victoire du jeu

ÉTAGÈRE : Ligne horizontale de 3 cartes dans votre Bibliothèque

CRÉDITS

Conception : Alexandre Bernard

Illustrations et graphisme : Julie Gruet

Relecture : Gwendoline Grollemund

Édition : Collective Adventure

@2026 Collective Aventure
Tous droits réservés

FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ
ASSOCIATION
OU
MAGASIN
OU
DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FSC
www.fsc.org
MIXTE
Papier | Pour une gestion forestière responsable
FSC® C174460

LES RÈGLES EN VIDÉO