



# Règles du jeu



2 à 6  
joueurs



De quoi  
écrire



Ordinateur(s) ou  
tablette(s) avec internet  
(smartphone déconseillé)



Cartes rangées  
numéros au-dessus

## Les cartes

Numéro  
de carte

Type de  
carte



**Mot(s) à entrer  
dans le codex**



Numéro à  
additionner  
avec une  
autre carte



Malus  
(diminue la  
barre de vie)



Nombre  
caché

## L'application : "le codex"



Connecte-toi au lien suivant :

<http://acver.fr/babelle>

Un jeu de Mélanie Fenaert  
CC BY NC SA 2022

75



75





Double-carte spéciale filtre, garder les deux cartes associées, centre à éviter en forme d'œil, glisser un filtre rouge, plier et coller.  
Autre possibilité : simplement coller le n°75 sur une carte filtre rouge



*L'histoire débute ici.*

Retourne la carte.

1



Des **hurlements** dans le lointain te glacent le sang.



30

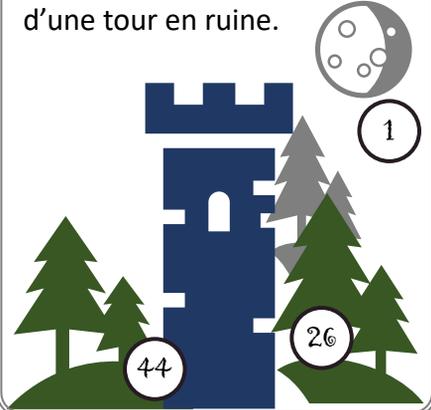


Un pot de miel : délicieux, et aux vertus cicatrisantes.



3

La nuit tombe.  
Tes pas t'amènent près d'une tour en ruine.



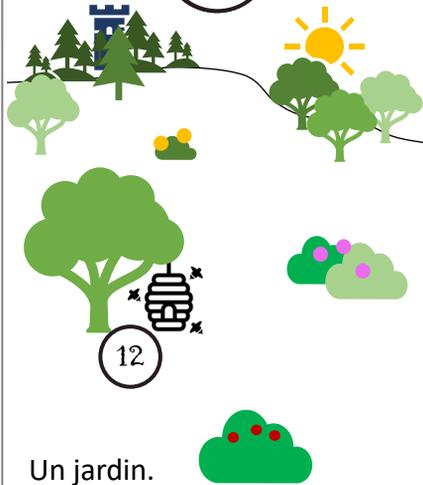
4



Des buissons de pivoines.



5



Un jardin.

6



« Des souvenirs me reviennent... Un chant de moins de 6s, avec des modulations dans des fréquences très élevées... »



7

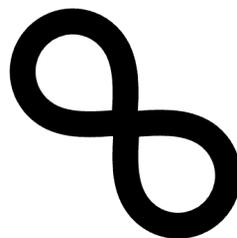


Défausse : 36

Une balafre mal cicatrisée.  
Ça doit être douloureux !



8



Cherche **danse en huit** dans le codex.

9



Des abeilles immobiles observent une autre abeille.



« On ne comprend rien à ce qu'elle veut nous dire ! »  
Tu décides de les aider.



10



Un antique cadenas.

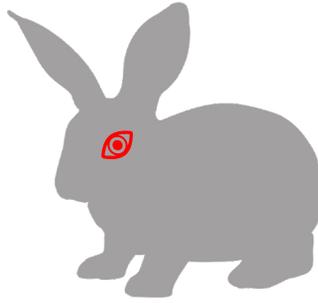


11



Défausse : 52

« Merci à toi ! Quelle est donc la formule de cette molécule qui me fait défaut ? »



Indique **x y z** dans le codex.

12

Une ruche dans un arbre.



13



Défausse : 4

Les abeilles qui s'y aventurent sont dévorées par les pivoines carnivores !



Tu écopes d'un malus dans le codex.



14



Défausse : 42



Ton flacon pulvérisateur est désormais rempli.

15



Une abeille au comportement étrange.



Cherche **abeille** dans le codex.

16



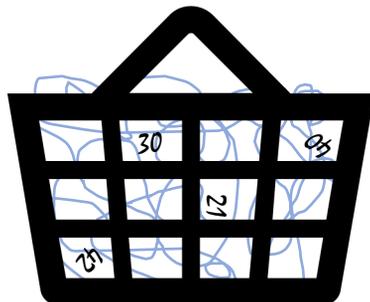
Un massif de roses.



P



Un panier à fouiller pour découvrir ce qu'il contient !



Tu t'éloignes de l'école... X

X



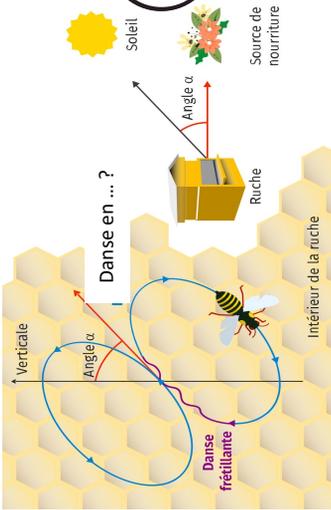
La croisée des chemins.



Si vous jouez en équipe, vous pouvez vous partager les directions...



18



19

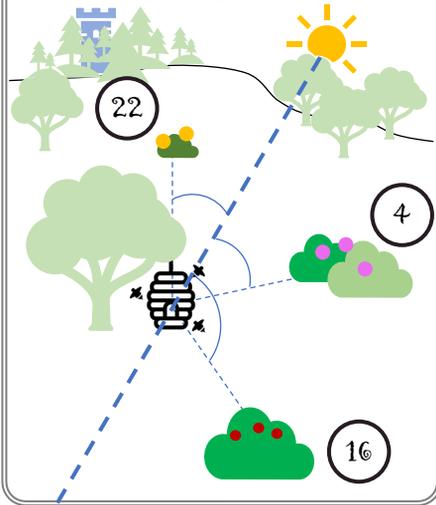


Changement de comportement

(défense du territoire, fuite, recherche de nourriture, choix du partenaire reproducteur...)

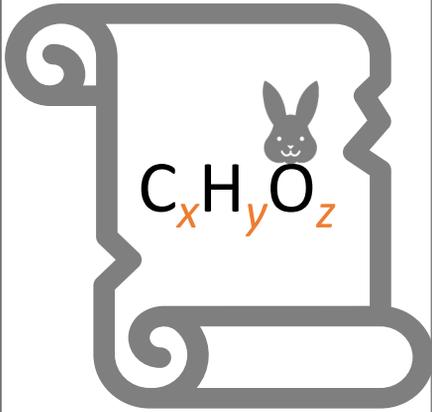
20

Défausse : 5



21

Un intrigant parchemin.



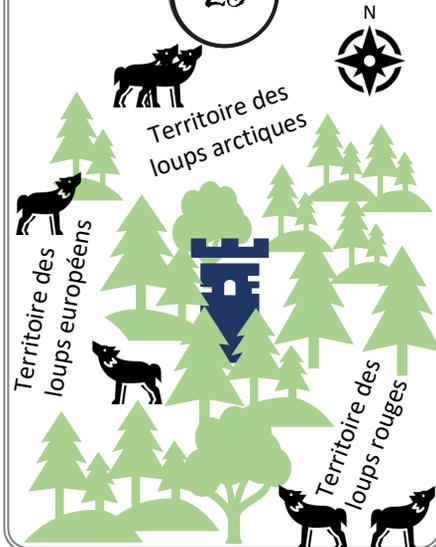
22



Des chrysanthèmes, aussi nommées « fleurs de cimetière ».



23



24



Les pis de la lapine sont gonflés de lait.



Cherche **allaitement** dans le codex.

25



Défausse : 16

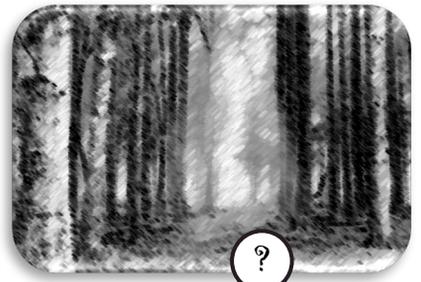
Les abeilles trouvent les roses, évitent leurs épines et se régalent de leur nectar sucré.



Cherche **nectar** dans le codex.

26

Un chemin contourne la tour. Tu fais 10 pas de +...



?



27



Émetteur

2



Message



visuel



sonore



chimique

33

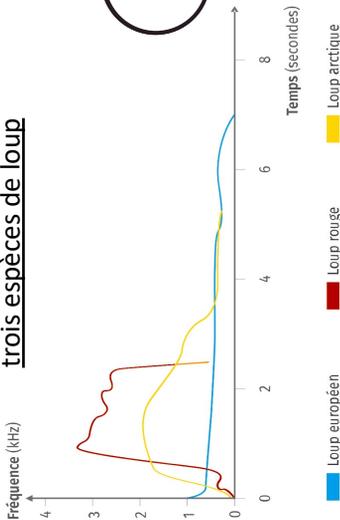


Récepteur

28



Profils de hurlement de  
trois espèces de loup



Temps (secondes)    Loup arctique  
Loup rouge  
Loup européen

31



Défausse : 22

Ces chrysanthèmes-fantômes  
sont dépourvus de sucre, les  
abeilles ont toujours faim !



Tu écopes d'un malus  
dans le codex.



34



Identifiant :



Mot de passe :



Cherche **meute** dans  
le codex.

Tout en minuscules, au singulier, tiret si besoin pour l'orientation.

29



Le **chêne** qui domine la  
clairière s'anime à ton  
approche.



66



Tu mets le lait dans le  
pulvérisateur. Hélas, ce n'est  
pas adapté, les petits ne  
parviennent pas à téter.  
Tu as perdu du temps.



Tu écopes  
d'un malus  
dans le codex.



35

Tu t'enfonces plus  
profondément dans la forêt.  
Soudain, un bruit au sol  
attire ton attention.



52



36



Défausse : 44, 26

Crac ! Tu as marché sur une brindille. Le loup fonce sur toi.



Que faire ? Fuir ? (51)

37



Défausse : 7, 30

Le miel que tu lui offres de mettre sur sa plaie le soulage. Il en devient même **bavard**.



38



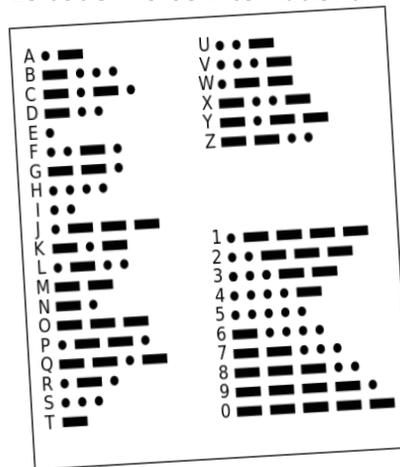
Défausse : 14, 24



Le 2MB2 pulvérisé sur les pis semble attirer les lapereaux ! Tape **tétée** dans le codex.

40

Le code Morse international.



88

Une porte !  
Est-ce celle du monde réel ?



42



Un joli flacon pulvérisateur, vide.

60

+

?

Défausse : 29, 40, 46, 50

Une clé.



Elle sait où t'emmener, si tu sais la regarder.

44

Un loup en garde l'accès.





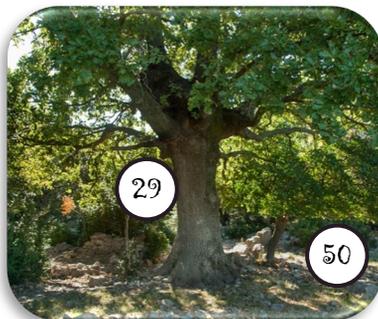
45



Cette histoire de **phéromone** t'intrigue. Tu consultes le codex à ce sujet.

46

Tu arrives dans une clairière caillouteuse.



47



D'étranges associations d'idées te viennent. Quel code utilise Léon ? Tu notes ta réponse dans le codex pour en savoir plus.

48



Un mot pour le codex sûrement. Mais lequel ? Ta vision humaine ne semble pas adaptée...

81



Tu as bien récolté les 4 éléments de la **communication animale** lors de ton aventure.



50

Des insectes font un bruit d'enfer. Tu en aperçois un qui sort de son terrier.



Cherche **grillon** dans le codex.

51



Le loup te rattrape en deux secondes et t'emprisonne dans la tour.

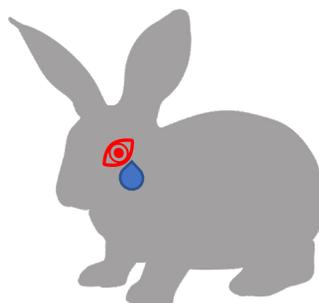


Tu écopes d'un **malus** dans le codex.  Regarde bien le loup, tu trouveras peut-être de quoi l'amadouer.

52



Devant son terrier, une lapine pleure.



Cherche ses **lapereaux** dans le codex.

70

Défausse : 10, 60, 88

Le cadenas est ouvert mais la porte reste bloquée.



