

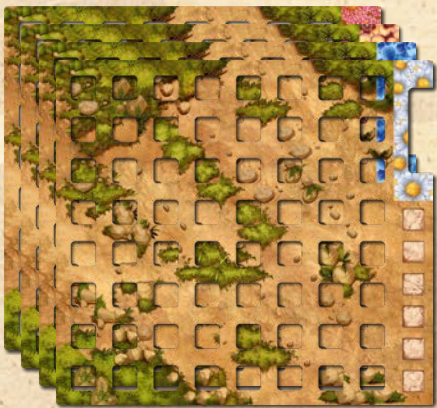


BABYLON

Wir schreiben das 6. Jahrhundert vor Christus. Nebukadnezar II, König von Babylon, will seine junge Ehefrau, Amytis von Medien, mit prächtigen Gärten ehren, in denen eine Vielzahl duftender Blumen gedeihen. Er ruft daher die bedeutendsten Architekten seines Königreiches herbei, um ihren Einfallsreichtum zu erproben und seine Vision zu verwirklichen: eines der sieben Weltwunder der antiken Welt zu erschaffen.

In Babylon übernimmst du die Rolle eines angesehenen Architekten. Suche im Steinbruch nach den besten Materialien und verwende sie sinnvoll für den Bau deines Gartens. Am Ende der Partie hat gewonnen, wer vor dem König den schönsten Garten enthüllt. Wer wird der größte Architekt des Königreiches?

MATERIAL



4 Spieltafeln



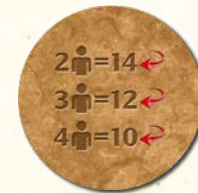
4 Startplättchen



48 Terrassenplättchen



14 Rundenmarker



1 Finalmarker

BABYLON				
	1/1			
	3/1			
	3/1			
	1+1			
	4			
	4			
	1			
	1			
TOTAL				

1 Wertungsblock



152 Einzelsäulen



64 Doppelsäulen



40 Aussichtspunkte



16 Treppen



16 Springbrunnen



40 Statuen



16 Brücken

TERRASSENPLÄTTCHEN

Jedes Terrassenplättchen hat eine Materialseite und eine Gartenseite.

Terrassenplättchen enthalten 2 Informationen: Bausymbole und Blumen, welche denen auf den Spieltafeln entsprechen.

Beide Seiten eines Plättchens zeigen dieselben Symbole und dieselbe Blume.

Die 4 Startplättchen haben keine Materialseite; stattdessen zeigen sie die Blumenart, die zur jeweiligen Spieltafel gehört.

Es gibt 3 Arten von **Materialseiten**: Lehm, Granit und Basalt.

Lehmplättchen haben 2 Symbole, Granitplättchen 3 und Basalt 4.



Materialseite

Gartenseite

Startplättchen



Lehm

Granit

Basalt

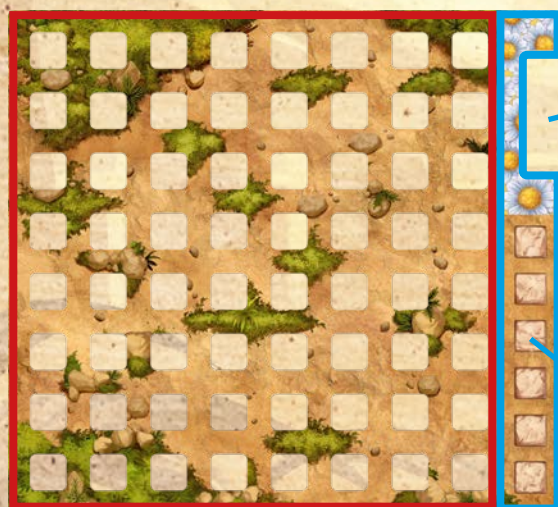


Es gibt 4 **Gartenseiten**, entsprechend den 4 Spieltafeln.

SPIELTAFELN

Spieltafeln sind in 2 Bereiche unterteilt:

- Im Baubereich sind 64 Perforationen, in die ihr Säulen stellen könnt, sodass sie aufrecht stehenbleiben. In diesem Bereich baust du deinen Garten.
- Der Lagerbereich enthält 6 Plätze, um darin Einzelsäulen aufzubewahren, und eine Aussparung, um darin ein Terrassenplättchen für später aufzubewahren.



BAUBEREICH

**AUSSPARUNG FÜR
TERRASSENPLÄTTCHEN**

LAGERBEREICH

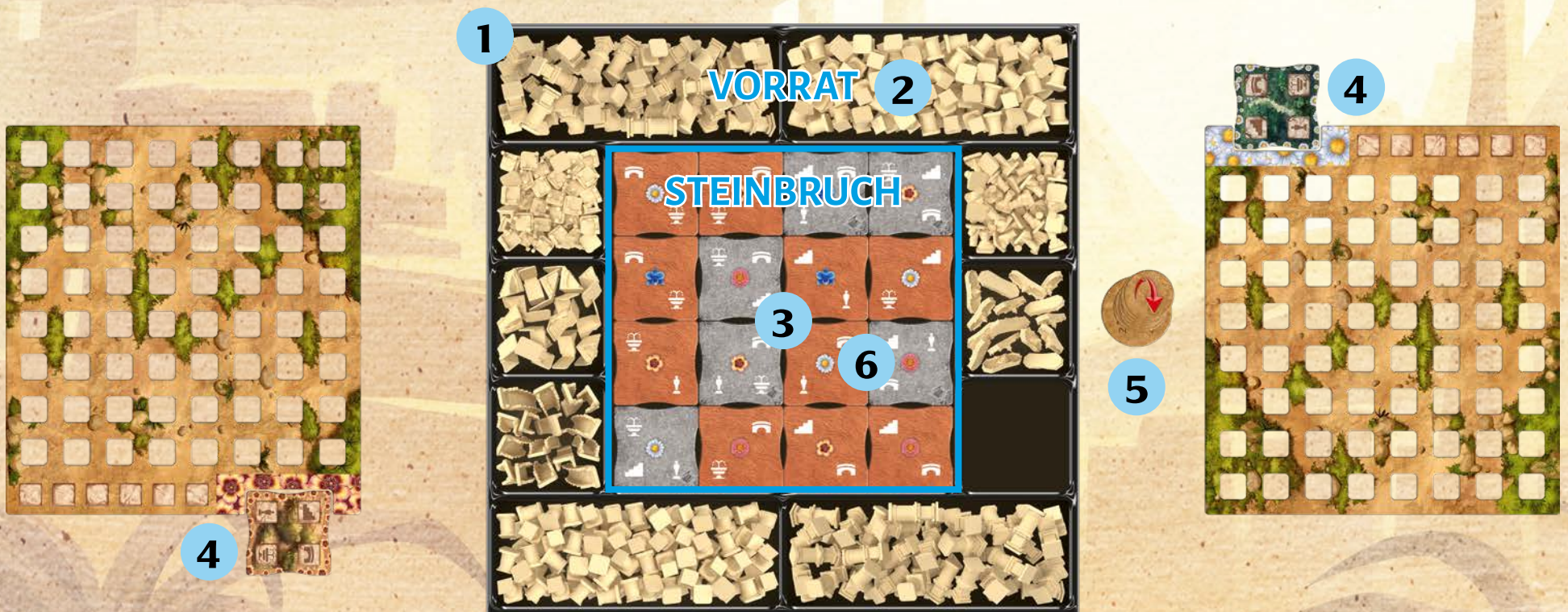
SÄULENSTANDORTE



In der oberen rechten Ecke eines Spielbretts befindet sich die eigene Blume des Spielers.

VORBEREITUNG

1. Legt die Schachtel in die Mitte des Tisches; sie stellt den Vorrat und den Steinbruch dar.
2. Legt die Einzel- und die Doppelsäulen im **Vorrat** bereit, ebenso die Aussichtspunkte, Treppen, Springbrunnen, Statuen und Brücken.
3. Bereitet den **Steinbruch** vor, indem ihr die Terrassenplättchen – mit der Materialseite nach oben – in 3 Schichten auslegt:
 - Legt zuerst die 16 Basaltplättchen willkürlich auf dem Boden des Steinbruchs aus.
 - Legt danach die 16 Granitplättchen willkürlich auf den Basaltplättchen aus..
 - Legt zuletzt die 16 Lehmplättchen willkürlich auf die Granitplättchen.
4. Wähle eine **Spieltafel** und lege sie vor dich. Nimm dir danach **das passende Startplättchen** (mit den gleichen Blumen) und lege es in die Ausparung des **Lagerbereichs** deiner Tafel.
5. Mischt die **Rundenmarker** verdeckt und wählt 14/12/10 davon willkürlich aus, falls ihr mit 2/3/4 Personen spielt. Legt sie auf den Finalmarker ohne sie euch anzuschauen. Legt ungenutzte Rundenmarker in die Schachtel zurück.
Wählt eine Person, die anfängt, und platziert diesen Stapel vor der Person zu ihrer Rechten.
6. Passt den Steinbruch an, je nachdem, wie viele ihr seid:
 - **Spielt ihr zu dritt, entfernt 3 Lehmplättchen aus dem Steinbruch:** Beginnend mit der Person, die anfängt, und danach im Uhrzeigersinn entfernt jeder von euch 1 beliebiges Plättchen.
 - **Spielt ihr zu zweit, entfernt 6 Lehmplättchen aus dem Steinbruch:** Beginnend mit der Person, die anfängt, entfernt jeder von euch 1 Plättchen eurer Wahl. Wiederholt diesen Schritt noch 2 Mal.



ÜBERSICHT

Ein Spiel dauert eine bestimmte Anzahl an Runden, abhängig davon, wie viele ihr seid: 15 Runden bei 2 Personen, 13 Runden bei 3 Personen und 11 Runden bei 4 Personen.

Beginnend mit der Person, die anfängt, und danach im Uhrzeigersinn gilt für jeden von euch:

- Du **musst** eine Grabaktion ausführen;
- Du **darfst** eine Bauaktion ausführen;
- Du **musst** ungenutzte Gegenstände einlagern und/oder abwerfen.

A. GRABEN

Nimm 1 sichtbares Terrassenplättchen aus dem Steinbruch. Ein Plättchen gilt als sichtbar, falls es nicht von einem anderen Plättchen verdeckt ist.

Du erhältst sofort 1 Einzelsäule:

- für jede Plättchenkante, die an 1 sichtbares Plättchen auf derselben oder einer niedrigeren Ebene grenzt.
- für jede Plättchenkante, die an den Rand des Steinbruchs grenzt.
- für jede Plättchenkante, die an den Grund des Steinbruchs grenzt.
- falls die Blume auf dem Terrassenplättchen den Blumen auf deiner Spieltafel entspricht.

Beispiel:

Johanna (weiße Blume 🌸) nimmt sich das Granitplättchen **A** und erhält sofort 3 Einzelsäulen:

- 1** 1 für das angrenzende Granitplättchen auf derselben Ebene;
- 2** 1 für das angrenzende Basaltplättchen auf der Ebene darunter;
- 3** 1 für den Grund des Steinbruchs.

Johanna erhält keine Säule für den angrenzenden Lehm, da er auf einer höheren Ebene liegt.

Noah (rosa Blumen 🌺) nimmt sich das Basaltplättchen **B** und erhält sofort 3 Einzelsäulen:

- 4** 1 für den Rand des Steinbruchs;
- 5** 1 für das Basaltplättchen auf derselben Ebene;
- 6** 1, weil das gewählte Plättchen den Blumen auf Noah Tafel entspricht.

Noah erhält keine Säulen für die angrenzenden Lehm- und Granitplättchen, weil diese auf höheren Ebenen liegen.



B. BAUEN

1. Terrassenplättchen

Nachdem du gegraben hast, darfst du das Terrassenplättchen, das du gerade genommen hast, UND/ODER das Terrassenplättchen aus deinem Lagerbereich platzieren.

Bevor du ein Terrassenplättchen platzierst, musst du zuerst Säulen platzieren. Eine (einzelne oder doppelte) Säule muss **auf der Spieltafel auf einem leeren Feld oder einem Terrassenplättchen** platziert werden.

Der Baubereich auf der Spieltafel besteht aus 64 Perforationen, in welche man die Säulen stecken kann.

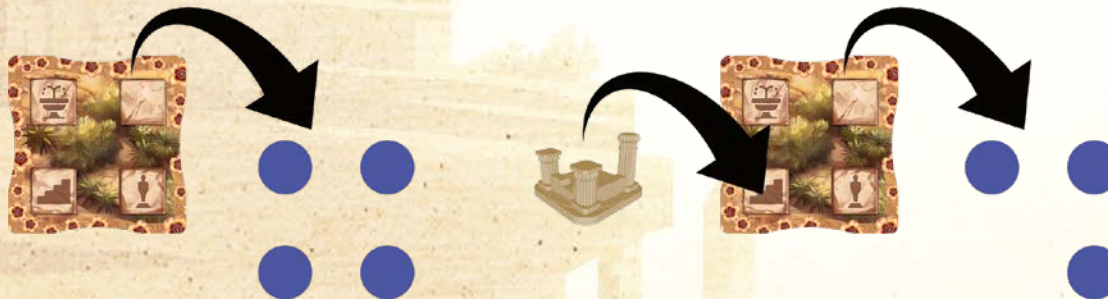
Die Gartenseite der Terrassenplättchen besteht aus 4 Feldern (mit oder ohne Symbolen), auf denen Säulen platziert werden.

Du darfst jederzeit 2 Einzelsäulen gegen 1 doppelte tauschen. Allerdings darfst du 1 doppelte Säule nicht gegen 2 Einzelsäulen tauschen.



Sobald deine Säulen in der richtigen Position sind, platzierst du dein Terrassenplättchen, wobei du folgende Regeln beachtest:

- Du darfst ein Terrassenplättchen **mit der Gartenseite nach oben auf 3 oder 4 Säulen platzieren**. Falls du nur **3 Säulen benutzt, platziere sofort einen Aussichtspunkt** auf der Ecke des Plättchens, die nicht auf einer Säule liegt.



- 2 Terrassenplättchen können **einander niemals komplett überlagern**.



- Ein Terrassenplättchen darf **ganz oder teilweise auf doppelten Säulen** aufliegen, sobald du es platzierst. Zum Beispiel darf ein Plättchen auf 2 Einzelsäulen auf einem Plättchen der ersten Ebene und auf 2 Doppelsäulen auf der Spieltafel liegen.



Hinweis:


- Eine Statue darf als Säule genutzt werden, um ein Terrassenplättchen zu stützen. In diesem Fall zählt sie nicht mehr als Statue.
- Du musst deinen Garten eine Ebene nach der anderen aufbauen. Zum Beispiel darfst du ein Gartenplättchen nur dann auf der 3. Ebene platzieren, falls du ein Gartenplättchen auf der 2. Ebene hast. Beide Plättchen dürfen voneinander getrennt liegen.
- Alle Säulen müssen durch ein Terrassenplättchen abgedeckt sein.

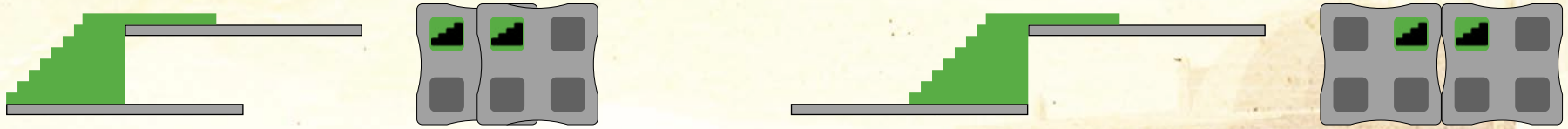
2. Dekorationselemente bauen


Überprüfe, nachdem du ein Plättchen gelegt hast, ob du 1 oder mehr Dekorationselemente bauen darfst (Treppe, Springbrunnen, Brücke oder Statue). Ein Dekorationselement aus dem Vorrat zu nehmen ist kostenlos. Diese Elemente müssen **immer** entweder ganz oder teilweise **auf mindestens 1 Plättchen platziert werden, das du in diesem Spielzug platziert hast**.

Dekorationselemente müssen auf **leeren Feldern mit entsprechendem Symbol** platziert werden, und **niemals diagonal** auf den Plättchen.


Jedes Element folgt bei der Platzierung eigenen Regeln:

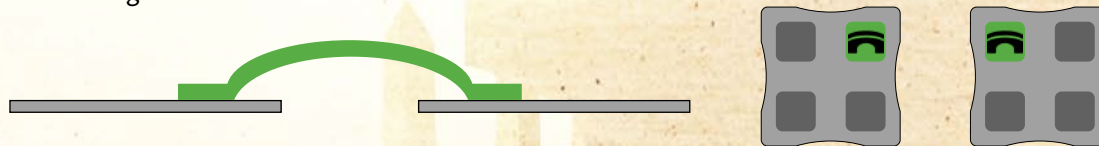
 **Treppen:** Eine Treppe muss 2 Treppensymbole auf 2 nebeneinanderliegenden Feldern verbinden, die durch 1 Ebene voneinander getrennt liegen.




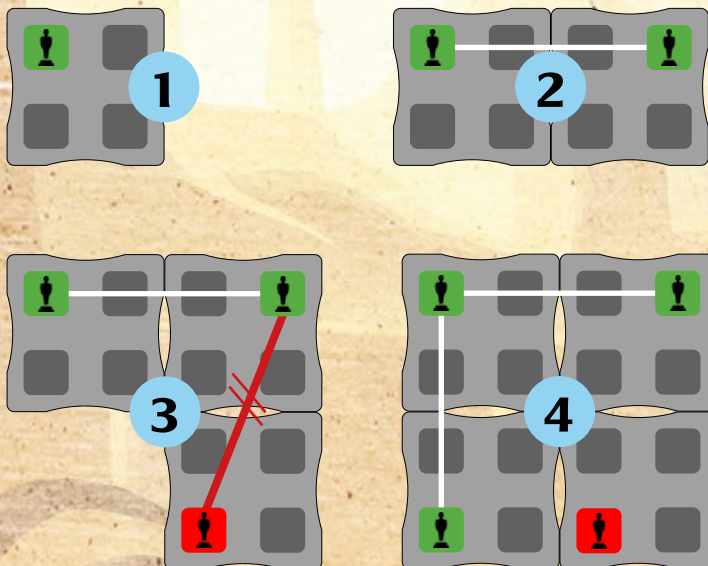
 **Springbrunnen:** Ein Springbrunnen muss 2 Springbrunnensymbole auf 2 Feldern verbinden, die auf derselben Ebene nebeneinander liegen.



 **Brücke:** Eine Brücke muss 2 Brückensymbole miteinander verbinden, die auf 2 Feldern einander genau gegenüber liegen, auf der gleichen Ebene liegen und durch 1 leeres Feld voneinander getrennt sind.



 **Statue:** Deine erste Statue darfst du auf einem beliebigen Statuensymbol platzieren. Statuen, welche du danach platzierst, müssen in gerader Linie mit einer zuvor platzierten Statue liegen. Entfernung und Ebenen spielen dabei keine Rolle.



Beispiel:

1. Die erste Statue darf auf einem beliebigen Statuensymbol platziert werden.
2. Die zweite Statue wird in gerader Linie zur ersten platziert.
3. Der dritte verfügbare Platz ist mit keiner anderen Statue verbunden, also kannst du hier keine Statue platzieren.
4. Hier darf eine dritte Statue platziert werden, weil das Feld mit einer anderen Statue verbunden ist. Obwohl das Feld auf dem zuvor erwähnten Plättchen nun mit einer Statue verbunden ist, kannst du dort keine Statue mehr platzieren, weil das Plättchen in einem vergangenen Zug platziert wurde.

Zur Erinnerung: Eine Statue darf als Säule genutzt werden, um darauf ein Terrassenplättchen abzustützen. Danach gilt es nicht mehr als Statue.

Wichtig:

Felder, die von oben gesehen von einem Plättchen verdeckt werden, können nicht mehr benutzt werden. Das bedeutet, du kannst dort keine Säulen und keine Dekorationselemente mehr platzieren.

C. EINLAGERN/ABWERFEN

Falls du 1 oder mehr Säulen, welche du in diesem Zug erhalten hast, nicht benutzt, darfst du sie im Lagerbereich deiner Spieltafel aufbewahren.

Der Lagerbereich auf deiner Tafel darf bis zu 6 Einzelsäulen enthalten, aber **keine Doppelsäulen**. Überschüssige Säulen müssen zurück in den Vorrat.

Falls du auf dem Terrassenplättchen, das du gerade aufgenommen hast, nicht bauen möchtest, darfst du es entweder ablegen oder in die Aussparung auf deiner Spieltafel legen. Falls bereits ein Plättchen in der Aussparung liegt, darfst du es abwerfen und durch ein neues ersetzen.

Während deines ersten Spielzugs musst du nicht auf dem Startplättchen in deinem Lagerbereich bauen. Allerdings kannst du kein weiteres Plättchen einlagern, bis du das Startplättchen platziert oder abgeworfen hast.

ENDE DER RUNDE

Sobald alle ihren Zug beendet haben, **dreht ihr den ersten Rundenmarker auf dem Stapel um**.

Falls dieses Rundenplättchen einen **Spezialeffekt** hat, ist **jeder von euch in seinem nächsten Zug davon betroffen**.

Wer das Spiel angefangen hat, fängt die nächste Runde an.

Spezialeffekte der Rundenplättchen



- Nimm 1 Einzelsäule aus dem Vorrat.



- Nimm 1 Doppelsäule aus dem Vorrat. Zur Erinnerung: Eine Doppelsäule kann am Ende eines Zuges nicht eingelagert werden.



- Du darfst 1 Symbol auf einem Terrassenplättchen, welches du in diesem Spielzug platziert hast, in ein anderes Symbol umwandeln.



- Falls das Terrassenplättchen, welches du in diesem Zug platzierst, ein Feld ohne Symbol enthält, darfst du es in ein Symbol deiner Wahl umwandeln.



- Falls das Terrassenplättchen, das du gerade aufgenommen hast, der Farbe deiner Spieltafel entspricht, erhältst du 2 Einzelsäulen statt 1.



- Ihr erhaltet 1 Säule weniger, sobald ihr euer Terrassenplättchen aufnehmt.

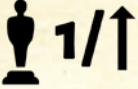
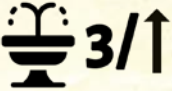






ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald jemand ein Rundenplättchen umdrehen müsste, diese aber alle schon umgedreht sind.

Danach ist es Zeit für die Schlusswertung.

Schlusswertung

Schaut euch am Ende der Partie eure Tafel von oben an. Jedes Plättchen oder Dekorationselement, das ganz oder teilweise sichtbar ist, bringt Siegpunkte (SP) ein. Plättchen oder Dekorationselemente, die völlig verdeckt sind, bringen allerdings keine SP ein.

-  1/↑ - Statuen: Jede Statue ist 1 SP wert, multipliziert mit der Ebene, auf der sie gebaut wurde. Zum Beispiel ist 1 Statue auf der dritten Ebene 3 SP wert. Eine Statue, die als Säule benutzt wird, ist verdeckt und daher 0 SP wert.
-  3/↑ - Springbrunnen: Jeder Springbrunnen ist 3 SP wert, multipliziert mit der Ebene, auf der er gebaut wurde. Zum Beispiel ist 1 Springbrunnen auf der zweiten Ebene 6 SP wert.
-  3/↑ - Brücken: Genau wie Springbrunnen ist jede Brücke 3 SP wert, multipliziert mit der Ebene, auf der sie gebaut wurde.
-  ↑+↑ - Treppen: Jede Treppe ist so viel wert, wie die Summe der Ebenen, die sie verbindet. Zum Beispiel ist 1 Treppe, welche die erste und zweite Ebene verbindet, 3 SP wert; eine Treppe zwischen der zweiten und dritten Ebene ist 5 SP wert usw.
-  4 - Vielfalt bei Dekorationselementen: Jedes Set aus 4 verschiedenen Dekorationselementen (1 Statue + 1 Springbrunnen + 1 Brücke + 1 Treppe) ist 4 SP wert.
-  4 - Blumen: Jedes Set aus 4 Plättchen mit verschiedenfarbigen Blumen ist 4 SP wert.
-  1 - Aussichtspunkte: Jeder Aussichtspunkt ist 1 SP wert (unabhängig von der Ebene).
-  ↑² - Höchster Punkt: Du erhältst Punkte entsprechend dem Quadrat der Ebene, auf der sich das höchste Terrassenplättchen befindet (erste Ebene = 1 SP, zweite Ebene = 4 SP, dritte Ebene = 9 SP, usw.). **Zur Erinnerung: Ihr müsst eure Gärten eine Ebene nach der anderen bauen.**

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer die größte Gartenfläche hat (zählt die Säulenplätze, die von oben betrachtet noch auf den Spieltafeln sichtbar sind; wer die wenigsten hat, gewinnt). Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, haben alle daran Beteiligten gewonnen.

Tipp: Sortiert am Ende der Partie eure Dekorationselemente und Terrassenplättchen, wie es in den Schritten 2 und 3 der Vorbereitung beschrieben ist. Dadurch könnt ihr diese Schritte vor der nächsten Partie überspringen.

Spielidee: Olivier Grégoire

Illustrationen: The Creation Studio

3D-Design: Matthias Klein

Grafikdesign: Fabrice Beghin



✉ info@geekattitudegames.com

📘 Geek Attitude Games Officiel

📷 @geekattitudegames

www.geekattitudegames.com

Olivier Grégoire richtet seinen besonderen Dank an:

Die Spieltesterinnen und Spieltester Valérie Vancaeneghem, Jack Pruvost, Cécile Thoulen, Sabrina Messahel, Tom Moreau, Elise Monti, Nicolas Ovigneur, Roland Boon, Jean-Marc Panis, José Rojo, Anne-Françoise Tran, Geoffroy Simon, les Mardis ludiques, Gilles De Raed, Alain Vanbellinghen, the Explor8 team sowie die unzähligen Leute, die er vergessen haben mag.

Danke an Gamelab und Navid für die ersten Prototypen und ihre Unterstützung. Großer Dank an das Team von Game Brewer, die als erste an das Projekt geglaubt haben, und an Ludo asbl's Ludoweekend, durch welches Gag den Prototypen entdeckt und unser Abenteuer begonnen hat!

Geek Attitude Games dankt seinen treuen Korrektoren: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig und Steve Vandenberghe. Vielen Dank auch an Stéphane Boulay für ihre dreidimensionale Hilfe. Ein besonderer Dank geht an unseren Freund Frédéric Delporte, dank dem unsere Geschichte begann.

GAG wird immer seine DNA tragen.

Deutsche Übersetzung und Bearbeitung: Claudio Schisano und Uwe Beyküfner für The Geeky Pen.

©2024 Geek Attitude Games, Rue du Chimiste 34-36, 1070 Bruxelles, Belgique

