

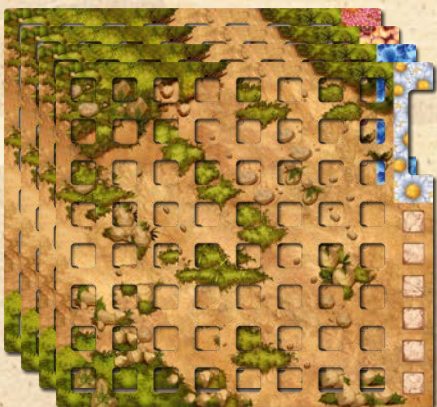


# BABYLON

In de 6e eeuw voor Christus wilde Nebukadnezar II - de koning van Babylon - zijn jonge vrouw Amytis van Medië een prachtige tuin schenken, vol met geurige en kleurige bloemen. Hij trommelde de meest vooraanstaande architecten van zijn koninkrijk op, en stelde hun vindingrijkheid op de proef. Ze moesten zijn visie verwezenlijken, en een van de Zeven Wereldwonderen van de Antieke Wereld creëren.

In Babylon kruipen jullie in de huid van deze vooraanstaande architecten. Graaf de beste materialen op in de steengroeve, en leg jullie tuinen zo slim mogelijk aan. De speler die aan het einde van het spel het meest indrukwekkende ontwerp aan de koning kan voorleggen, ontvangt de titel van Beste Architect van het Koninkrijk.

## INHOUD



4 spelersborden



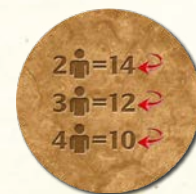
4 Starttegels



48 Terrastegels



14 Rondefiches



1 Eindspelfiche

BABYLON					
	1/1				
	3/1				
	3/1				
	1+1				
	4				
	4				
	1				
	x2				
TOTAL					

1 scoreblok



148 enkelvoudige pilaren



60 dubbele pilaren



38 belvédères (uitzichtpunten)



15 trappen



15 fonteinen



38 standbeelden



15 bruggen

Let op: de doos kan nog enkele plastic elementen bevatten, dit heeft geen invloed op het spel.

## TERRASTEGELS

Elke Terrastegel heeft een Materiaalzijde en een Tuinzijde.

Terrastegels bevatten 2 soorten informatie: bouwsymbolen, en bloemen die overeenkomen met de spelersborden.

Beide zijden van een tegel vertonen dezelfde symbolen en bloemen.

De 4 Starttegels hebben geen Materiaalzijde. In plaats daarvan vertonen ze de bloemensoort van de speler.

Er zijn 3 soorten **Materiaalzijdes**: Klei, Graniet en Basalt.

Kleitegels vertonen 2 symbolen, Graniettegels 3, en Basalttegels 4.

Er zijn 4 **Tuinzijdes**, die overeenkomen met de 4 spelersborden.



Materiaalzijde

Tuinzijde

Starttegels



Klei

Graniet

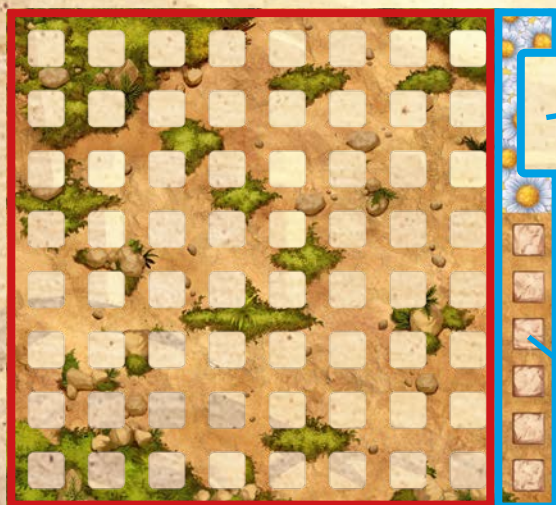
Basalt



## SPELERSBORDEN

De spelersborden zijn onderverdeeld in 2 zones:

- Een bouwzone met 64 gaten: hierin worden de pilaren geplaatst, waardoor ze stabiel rechtop kunnen blijven staan. In deze zone bouw je je tuin.
- Een opslagzone met 6 velden voor de opslag van pilaren, en een uitsparing waarin je een Terrastegel kan opslaan voor later gebruik.



**BOUWZONE**

UITSPARING VOOR  
TERRASTEDEL

OPSLAGZONE

VELDEN VOOR  
PILAREN



Je vindt je bloemensoort terug in de rechterbovenhoek van je spelersbord

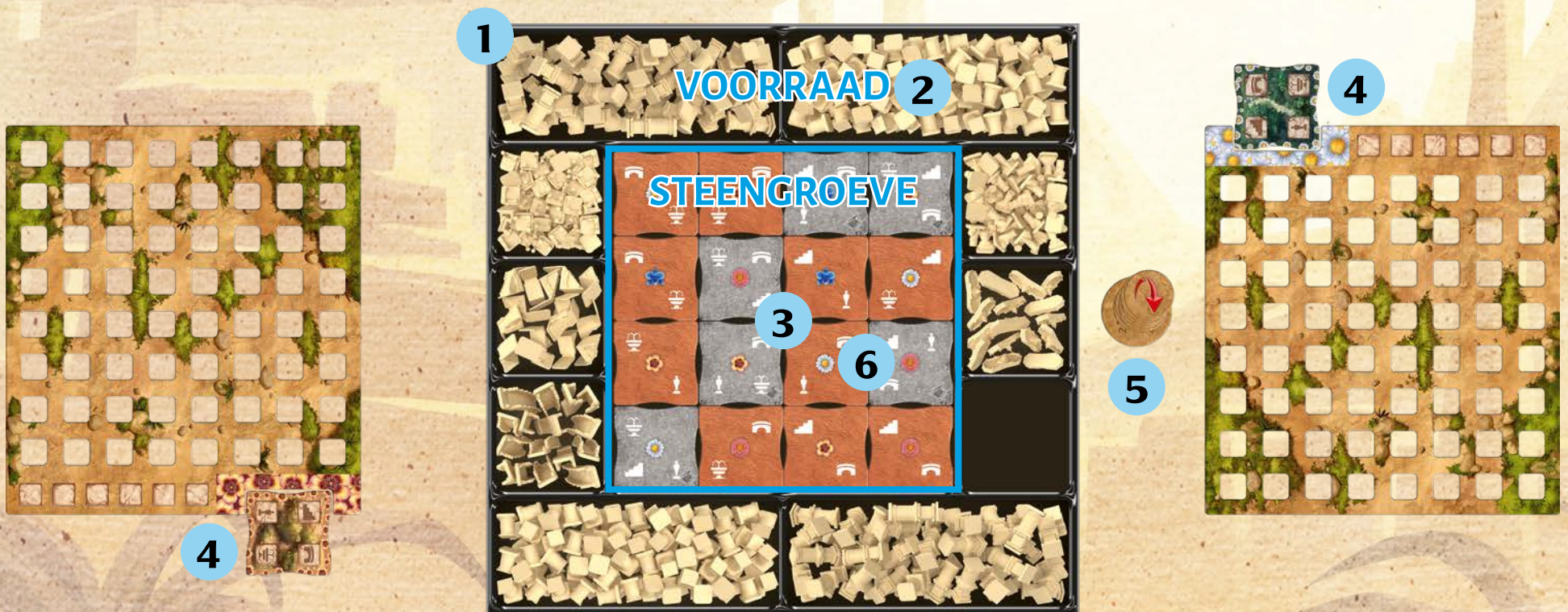
## VOORBEREIDING

1. Leg de doos in het midden van de tafel: hij doet dienst als voorraad en steengroeve.
2. Leg de enkelvoudige en dubbele pilaren in de **voorraad**, samen met de belvédères, trappen, fonteinen, standbeelden en bruggen.
3. Bereid de **steengroeve** voor, door de 48 Terrastegels in 3 lagen op elkaar te leggen, met hun Materiaalzijde naar boven:
  - Leg eerst willekeurig de 16 Basalttegels op de bodem van de steengroeve.
  - Leg hier willekeurig de 16 Graniettegels op.
  - Leg hier willekeurig de 16 Kleitegels op.
4. Kies een **spelersbord** en leg het voor je neer. Neem de **overeenkomstige Starttegel** (met dezelfde bloemen) en leg hem in de uitsparing van de **opslagzone** van je bord.
5. Schud de **Rondefiches** gedekt en trek er willekeurig 14/12/10 in een spel met respectievelijk 2/3/4 spelers. Leg ze (zonder ernaar te kijken) op het Eindspelfiche. Verwijder alle ongebruikte Rondefiches uit het spel.



Duid een startspeler aan en leg de stapel Rondefiches voor de speler rechts van de startspeler neer.

6. Pas de steengroeve aan, afhankelijk van het aantal spelers:
  - **Verwijder in een spel met 3 spelers 3 Kleitegels uit de steengroeve:** te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee verwijdert elke speler 1 tegel naar keuze.
  - **Verwijder in een spel met 2 spelers 6 Kleitegels uit de steengroeve:** te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee verwijdert elke speler 1 tegel naar keuze. Herhaal deze stap 2 keer.



\*voorbeeld van de voorbereiding met 2 spelers

## SPELVERLOOP

Het spel verloopt over een vast aantal rondes, afhankelijk van het aantal spelers: 15 rondes bij 2 spelers, 13 rondes bij 3 spelers, en 11 rondes bij 4 spelers.

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee voeren de spelers hun beurten als volgt uit:

- graven (**verplicht**);
- bouwen (**optioneel**);
- opslaan en ongebruikte elementen afleggen (**verplicht**).

### A. GRAVEN

Neem een beschikbare Terrastegel uit de steengroeve. Een tegel is 'beschikbaar' als hij niet door een andere tegel bedekt is.

Ontvang onmiddellijk 1 enkelvoudige pilaar:

- voor elke rand van de tegel die grenst aan 1 beschikbare tegel op hetzelfde niveau of lager.
- voor elke rand van de tegel die grenst aan de rand van de steengroeve.
- voor elke rand van de tegel die grenst aan de bodem van de steengroeve.
- als de bloem op de Terrastegel overeenkomt met die op je spelersbord.

Voorbeeld:

Nora (witte bloem 🌸) neemt Graniettegel **A**, en ontvangt onmiddellijk 3 enkelvoudige pilaren:

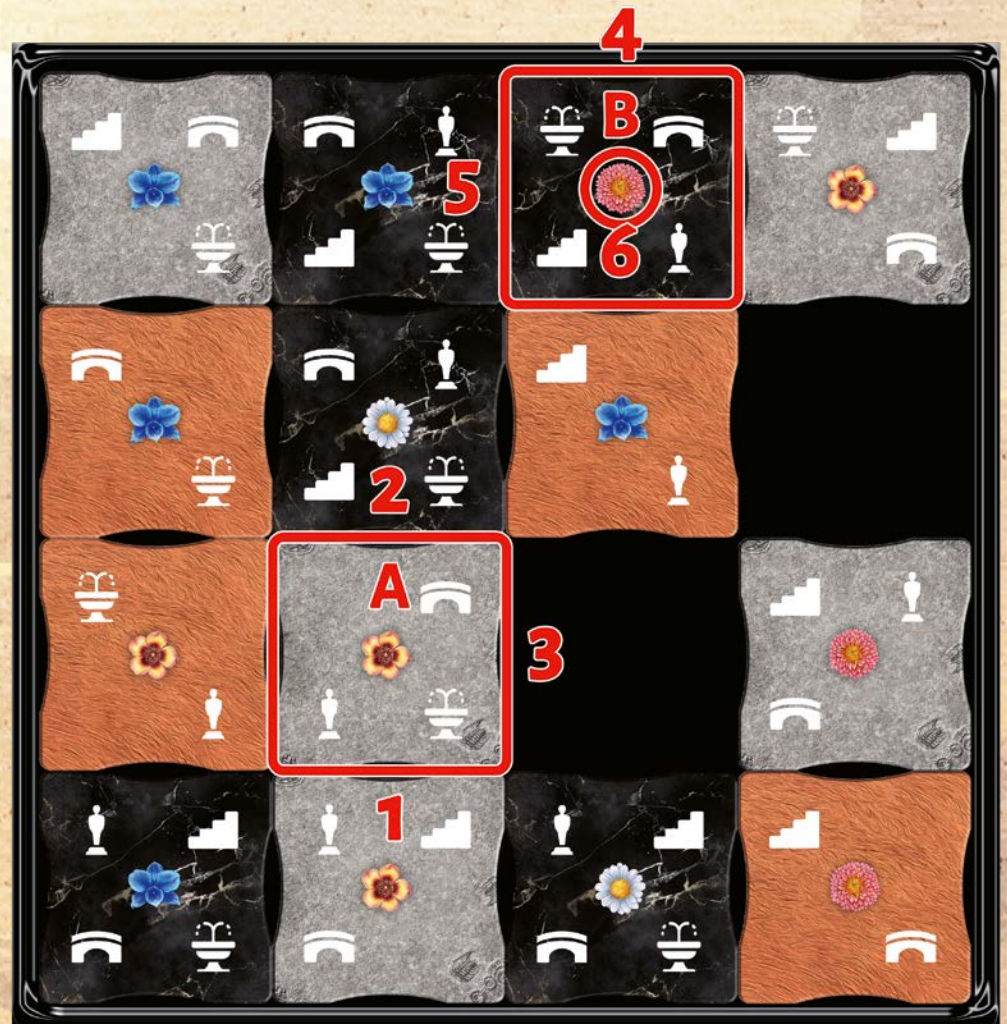
- 1 eentje voor de aangrenzende Graniettegel op hetzelfde niveau;
- 2 eentje voor de aangrenzende Basalttegel op het lagere niveau;
- 3 eentje voor de bodem van de steengroeve.

Nora ontvangt geen pilaar voor de aangrenzende Kleitegel, omdat die op een hoger niveau ligt.

Lucas (roze bloem 🌺) neemt Basalttegel **B**, en ontvangt onmiddellijk 3 enkelvoudige pilaren:

- 4 eentje voor de rand van de steengroeve;
- 5 eentje voor de aangrenzende Basalttegel op hetzelfde niveau;
- 6 eentje omdat de bloem op de tegel overeenkomt met de bloemensoort op zijn spelersbord.

Lucas ontvangt geen pilaren voor de aangrenzende Klei- en Graniettegels, omdat die op een hoger niveau liggen.



## B. BOUWEN

### 1. Terrastegels

Nadat je gegraven hebt, mag je de Terrastegel die je net nam EN/OF de Terrastegel in je opslagruimte bouwen.

Voordat je een Terrastegel bouwt, moet je eerst pilaren bouwen. Een (enkelvoudige of dubbele) pilaar moet **op een leeg gat in je spelersbord, of op een Terrastegel worden gebouwd**.

De bouwzone van je spelersbord bevat 64 gaten, waarin je de pilaren moet plaatsen.

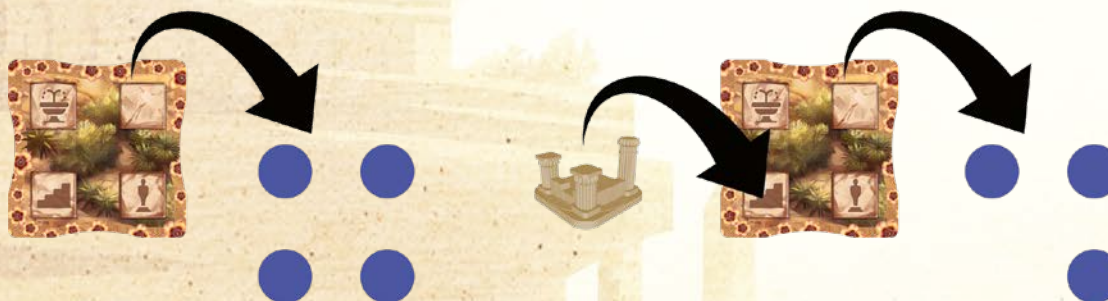
De Tuinzijde van de Terrastegels vertoont 4 velden (met of zonder symbolen) waarop je pilaren kan plaatsen.

**Je mag op elk moment 2 enkelvoudige pilaren omruilen voor 1 dubbele pilaar.** Een dubbele pilaar mag je echter niet omruilen voor 2 enkelvoudige pilaren.



Zodra je pilaren op hun plek staan, mag je je Terrastegel als volgt bouwen:

- Leg de Terrastegel met zijn **Tuinzijde naar boven op 3 of 4 pilaren**. Als je **slechts 3 pilaren** gebruikt, **leg dan onmiddellijk een belvédère** op de hoek van de tegel die niet op een pilaar steunt.



- **Terrastegels mogen elkaar nooit volledig overlappen.**



- Een Terrastegel mag bij de plaatsing **volledig of gedeeltelijk op dubbele pilaren** steunen. Een tegel kan bijvoorbeeld steunen op 2 enkelvoudige pilaren die op een tegel van het eerste niveau staan, en op 2 dubbele pilaren op je spelersbord.



#### Opmerking:


- Je mag een standbeeld gebruiken als pilaar om een Terrastegel te ondersteunen, maar daarna geldt het niet meer als standbeeld.
- Je moet de niveaus van je tuin één voor één bouwen. Je mag bijvoorbeeld enkel een Terrastegel op het derde niveau bouwen als je al een Terrastegel op het tweede niveau hebt, ook al liggen de tegels ver uit elkaar.
- Alle gebouwde pilaren moeten met een Terrastegel bedekt worden.

## 2. Decoratieve elementen bouwen


Controleer nadat je een Terrastegel hebt gebouwd of je 1 of meer decoratieve elementen kan bouwen (een trap, fontein, brug of standbeeld). Een decoratief element uit de voorraad nemen, is gratis. Deze elementen moeten **altijd** - volledig of gedeeltelijk - geplaatst worden op **minstens 1 van de Terrastegels** die je **deze beurt** hebt gebouwd.

Decoratieve elementen moeten op **lege velden met een overeenkomstig symbool** worden gebouwd, en **nooit diagonaal** over de tegels.

Elk element heeft zijn eigen plaatsingsregels:

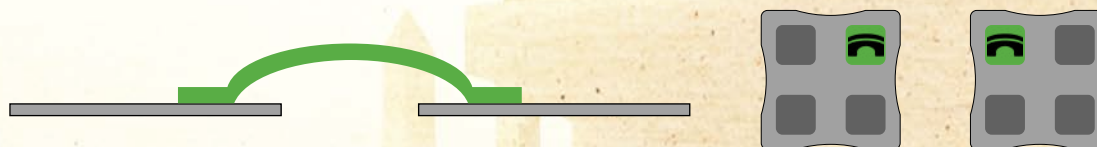
 **Trap:** een trap moet 2 aangrenzende trapsymbolen verbinden, op 2 tegels met een verschil van 1 niveau.




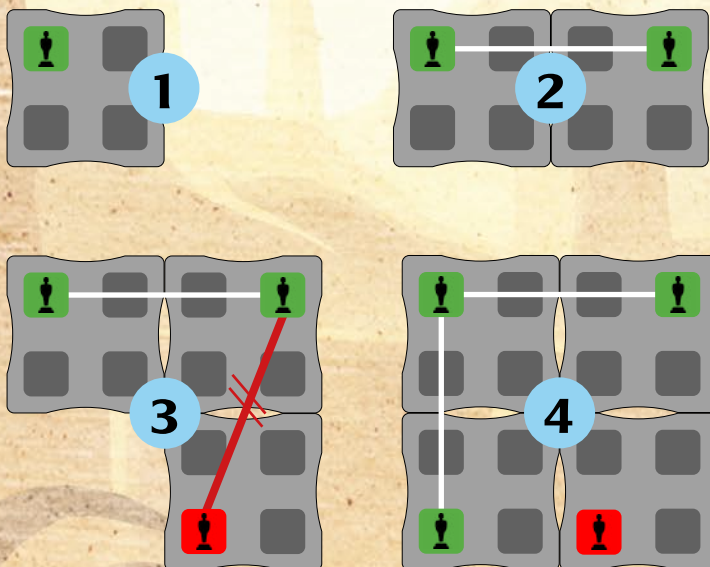
 **Fontein:** een fontein moet 2 aangrenzende fonteinsymbolen verbinden, op 2 tegels van hetzelfde niveau.



 **Brug:** een brug moet 2 brugsymbolen verbinden, op 2 tegels van hetzelfde niveau die gescheiden zijn door een leeg veld.



 **Standbeeld:** je mag je eerste standbeeld op om het even welk standbeeldsymbool bouwen. Daarna moet elk nieuw standbeeld in een rechte lijn met een eerder gebouwd standbeeld verbonden worden, ongeacht de afstand en de niveaus ertussen.



Voorbeeld:

1. Je mag het eerste standbeeld op om het even welk standbeeldsymbool bouwen.
2. Je moet het tweede standbeeld in een rechte lijn met het eerste verbinden.
3. Het derde beschikbare veld is niet uitgelijnd met een ander standbeeld, dus mag je hier geen standbeeld bouwen.
4. Je mag hier een derde standbeeld bouwen, want het veld is uitgelijnd met een ander standbeeld. Hoewel het veld op de vorige tegel nu met een standbeeld is uitgelijnd, mag je hier geen standbeeld meer bouwen, omdat je de Terrastegel in een van je vorige beurten hebt gebouwd.

**Herinnering:** je mag een standbeeld gebruiken als pilaar om een terrastegel te ondersteunen, maar daarna geldt het niet meer als standbeeld.

### BELANGRIJK

Bekijk het speelveld steeds van bovenaf, loodrecht naar beneden: velden die onder een tegel verborgen zitten, zijn niet meer beschikbaar. Je mag er geen pilaren of decoratieve elementen meer op bouwen.

## C. OPSLAAN/AFLEGGEN

Als je 1 of meer pilaren die je tijdens je beurt hebt ontvangen niet gebruikt, mag je die in de opslagruimte van je spelersbord bewaren.

De opslagruimte van je spelersbord biedt plaats aan maximaal 6 enkelvoudige pilaren, **maar geen dubbele pilaren**. Overtollige pilaren moet je terug in de voorraad leggen.

Als je de Terrastegel die je net nam niet wil bouwen, mag je die volgens hetzelfde principe opslaan in de uitsparing van je spelersbord, of afleggen. Als er al een tegel in je uitsparing ligt, mag je die afleggen en hem vervangen door de nieuwe tegel.

Je hoeft de Starttegel die je bij het begin van het spel ontving niet noodzakelijk tijdens je eerste beurt te bouwen. Je kan echter geen andere tegel opslaan tot je je Starttegel hebt gebouwd of afgelegd.

## EINDE VAN DE RONDE

Nadat de laatste speler aan de beurt is geweest, **draait die het bovenste Rondefiche van de stapel om**.

Als dit Rondefiche een **speciaal effect** vertoont, zal dat tijdens de **volgende ronde op alle spelers** worden toegepast.

Nu begint de startspeler aan de volgende ronde.

### Speciale effecten van de Rondefiches

-  - Neem 1 enkelvoudige pilaar uit de voorraad.
-  - Neem 1 dubbele pilaar uit de voorraad. Onthoud: een dubbele pilaar kan je niet opslaan aan het einde van je beurt.
-  - Je mag een symbool op een Terrastegel die je deze beurt plaatst beschouwen als een ander symbool.
-  - Als de Terrastegel die je deze beurt plaatst een veld zonder symbool vertoont, mag je dat veld beschouwen als een symbool naar keuze.
-  - Als de Terrastegel die je neemt, overeenkomt met de kleur van je spelersbord, ontvang je 2 enkelvoudige pilaren in plaats van 1.
-  - Alle spelers ontvangen 1 enkelvoudige pilaar minder als ze hun Terrastegel nemen.

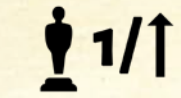
## EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de laatste speler geen Rondefiche meer kan omdraaien.

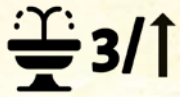
Nu is het tijd voor de eindtelling.

## Eindtelling

Bekijk aan het einde van het spel je bord van bovenaf. Tegels of decoratieve elementen die volledig of gedeeltelijk zichtbaar zijn, scoren overwinningspunten (OP). Tegels of decoratieve elementen die volledig onder 1 of meer tegels verborgen zitten, scoren niets.



- Standbeelden: elk standbeeld scoort 1 OP, vermenigvuldigd met het niveau waarop het gebouwd is. Een standbeeld op het derde niveau scoort bijvoorbeeld 3 OP. Een standbeeld dat als pilaar werd gebruikt, zit verborgen en scoort 0 OP.



- Fontein: elke fontein scoort 3 OP, vermenigvuldigd met het niveau waarop hij gebouwd is. Een fontein op het tweede niveau scoort bijvoorbeeld 6 OP.



- Bruggen: net als een fontein scoort elke brug 3 OP, vermenigvuldigd met het niveau waarop hij gebouwd is.



- Trappen: elke trap scoort overwinningspunten, gelijk aan de som van de niveaus die hij verbindt. Een trap tussen het eerste en het tweede niveau scoort bijvoorbeeld 3 OP, een trap tussen het tweede en derde niveau 5 OP, enzovoort.



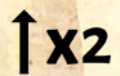
- Decoratieve elementen: elke set van 4 verschillende decoratieve elementen (1 standbeeld + 1 fontein + 1 brug + 1 trap) scoort 4 OP.



- Bloemen: elke set van 4 tegels met verschillende bloemen scoort 4 OP.



- Belvédères: elke belvédère scoort 1 OP (ongeacht het niveau waarop hij is gebouwd).



- Panorama: bepaal het niveau van je hoogste Terrastegel, en scoor overwinningspunten gelijk aan het dubbel van dat niveau (eerste niveau = 2 OP, tweede niveau = 4 OP, derde niveau = 6 OP, enzovoort). **Herinnering: je moet de niveaus van je tuin één voor één bouwen.**

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij een gelijkspel wint de speler met de grootste tuinoppervlakte. Tel hiervoor de lege velden op je spelersbord die nog zichtbaar zijn van bovenaf. De speler met de minste velden is de winnaar. Is de stand nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

Tip: sorteer aan het einde van het spel je bouwelementen en Terrastegels zoals beschreven in stappen 2 en 3 van de voorbereiding. Op die manier kan je bij het volgende spelletje deze stappen overslaan.

Spelontwerp : Olivier Grégoire

Illustraties : The Creation Studio

3D-Ontwerp : Matthias Klein

Grafisch Ontwerp : Fabrice Beghin



✉ info@geekattitudegames.com

📘 Geek Attitude Games Officiel

📷 @geekattitudegames

www.geekattitudegames.com

De auteur wil graag de volgende mensen oprecht bedanken:

De testers: 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, het team van Explor8 en de talloze mensen die ik vast vergeten ben!

Bedankt aan Gamelab en Navid voor de eerste prototypes en hun steun. Hartelijk dank aan het team van Game Brewer, dat als eerste geloofde in het project, en aan Ludoweekend van Ludo asbl, dat het prototype op de radar van GAG zette en zo ons avontuur lanceerde!

Geek Attitude Games bedankt zijn trouwe proeflezers: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig en Steve Vandenberghe. Dank ook aan Stéphane Boulay voor zijn driedimensionale hulp.

Een eervolle vermelding gaat uit naar onze vriend Frédéric Delporte, die ons verhaal lanceerde.

GAG zal zijn DNA altijd bij zich dragen.

Nederlandse Vertaling: Jo Lefebure voor The Geeky Pen

©2024 Geek Attitude Games, Scheikundigestraat 34-36, 1070 Brussel, België

