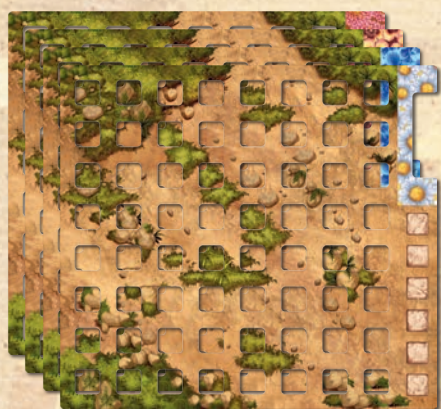


BABYLON 巴比倫

据说在公元前 6 世纪，巴比伦国王尼布甲尼撒二世为了彰显他对年轻妻子——“米底的安美依迪丝”的宠爱，准备兴建宏伟的花园群落，在里面种上无数芬芳的花草。这位国王随即召集了全国最受尊敬的建筑师们，希望能凭他们的技艺来实现自己的愿望，建成足以跻身古代世界七大奇迹的杰作。

在《Babylon》中，每位玩家将扮演一位技艺精湛的建筑师，凿取采石场中最上等的材料并善用它们来修建自己的花园。在游戏结束时，能为国王呈上最出色设计方案的玩家将获得胜利，并被冠以“全国最伟大建筑师”的美誉。

游戏配件



4 张玩家版图



4 个
起始露台板块



48 个
露台板块



14 个
轮次指示物



1 个
游戏结束指示物



1 沓计分纸



148 个
一阶立柱



60 个二阶立柱



38 个
观景台



15 个阶梯



15 个喷泉



38 个雕塑



15 个小桥

注意：本游戏盒内额外附有若干可用于补件的塑料配件。

露台板块

每个露台板块均分为材料面和花园面。

每个露台板块均包含以下 2 部分信息：若干与装饰性物件对应的符号，以及 1 种与玩家版图对应的花朵图案。

每个露台板块两面所示的符号与花朵图案均相同。

4 个起始露台板块均没有材料面，其花园面的背面仅显示与玩家版图对应的花朵图案。

露台板块的**材料面**共分为如右图所示的 3 种类型：粘土（棕）、花岗岩（灰）和玄武岩（黑）。

每个粘土 / 花岗岩 / 玄武岩板块分别包含 2/3/4 个符号。



材料面 花园面 起始露台板块



黏土 花岗岩 玄武岩

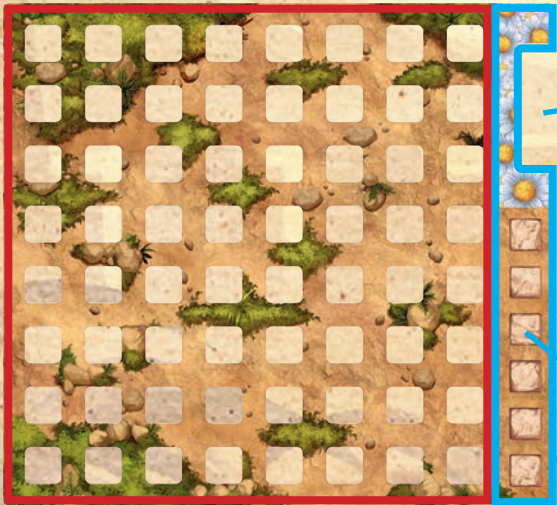
露台板块的**花园面**共分为右图所示的 4 种类型，分别与 4 张玩家版图对应。



玩家版图

每张玩家版图分为以下 2 个区域：

- 建造区域包含 64 个用于放置立柱的空槽，能使立柱摆放后保持稳固。你在此区域中放所放的板块和物件，统称为你建造的花园。
- 保留区域包含 6 个格子和 1 个空位。每个格子各可以保留 1 个一阶立柱，而空位则可以保留 1 个露台板块以便后续使用。



建造区域

用于保留露台板块的空位

保留区域

用于保留一阶立柱的格子



每张玩家版图的右上角显示了与该玩家对应的花朵图案。

游戏设置

1.

将游戏盒放在桌面中央，如图所示，它将作为游戏中的公共供应堆和采石场。
2.

将一阶立柱、二阶立柱、观景台、阶梯、喷泉、雕塑和小桥，归类摆放在**公共供应堆**中。
3.

将 48 个露台板块以材料面朝上，依次分三层放到**采石场**中：

· 首先，将 16 个玄武岩板块随机平铺、放置在采石场底部（底层）。

· 然后，将 16 个花岗岩板块随机平铺、放置在玄武岩板块上（中层）。

· 最后，将 16 个粘土板块随机平铺、放置在花岗岩板块上（顶层）。
-
4.

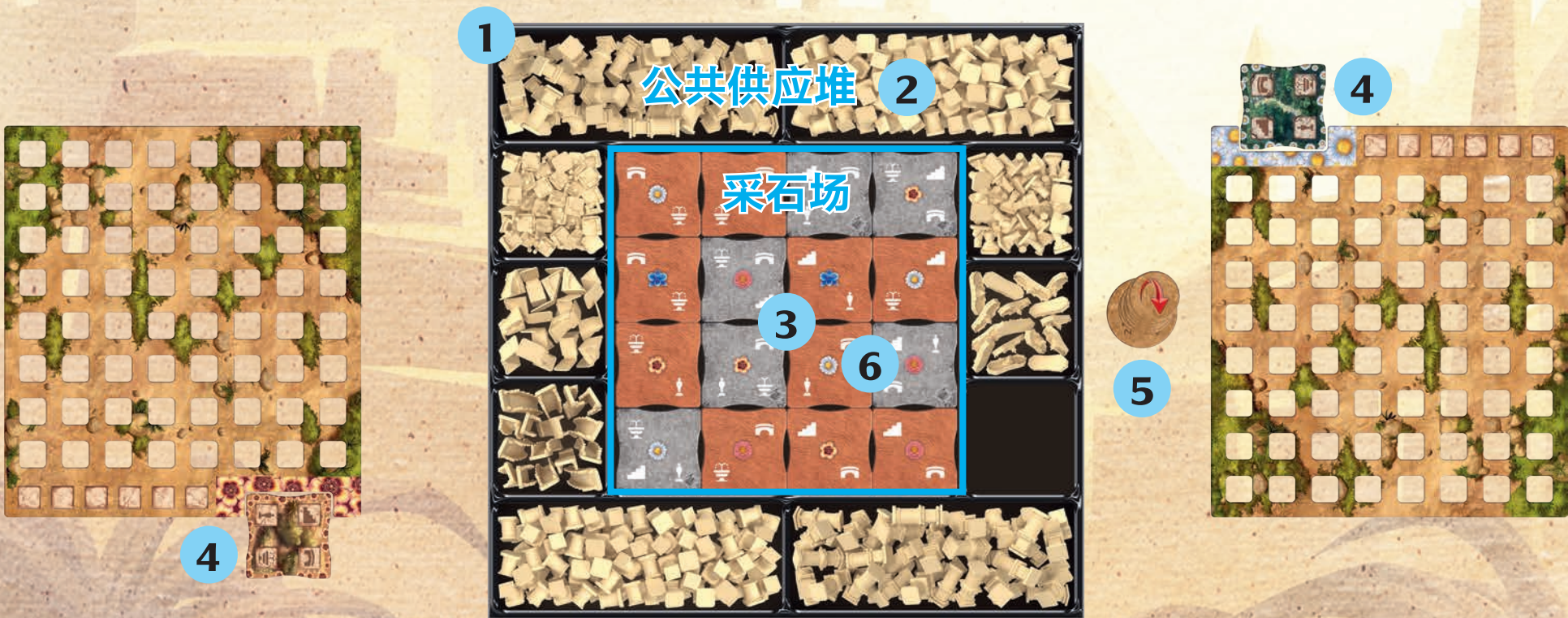
每位玩家选择 1 张**玩家版图**，将其放在自己面前，然后各自拿取**对应的起始露台板块**（与版图拥有相同花朵图案）并放在其玩家版图**保留区域**的空位中。
5.

正面朝下混洗所有**轮次指示物**，根据游戏人数，在 2/3/4 人游戏中，随机选择其中 14/12/10 个指示物。在不查看这些指示物正面内容的情况下，将它们叠放成一堆，放置在游戏结束指示物上。将未使用的轮次指示物移除游戏。
- 随机选择一位起始玩家。将游戏结束指示物及其上的轮次指示物堆，放在起始玩家右手边的玩家面前。
6.

根据游戏人数，对采石场进行以下调整：

· 在 3 人游戏中，从采石场移除 3 个粘土板块：从起始玩家开始，按照顺时针顺序，每位玩家依次选择 1 个粘土板块来移除。

· 在 2 人游戏中，从采石场移除 6 个粘土板块：从起始玩家开始，每位玩家轮流选择 1 个粘土板块来移除，直至移除了所需数量的板块为止。



* 2 人游戏设置示例

游戏流程

每局游戏将根据游戏人数进行一定的轮数：2 人游戏进行 15 轮，3 人游戏进行 13 轮，4 人游戏进行 11 轮。

每轮中，从起始玩家开始，每位玩家按照顺时针依次进行一个回合。每位玩家在自己的回合中，需按顺序执行以下步骤：

- A. 执行一次挖掘（**强制**）；
- B. 执行一次建造（**可选**）；
- C. 保留和 / 或弃置所有未使用的板块和物件（**强制**）。

A. 挖掘

从采石场拿取 1 个可见的露台板块。游戏中，没有被其他板块覆盖的板块均视为可见。

根据你所拿板块满足以下条件的情况，你立即从公共供应堆拿取 1 个一阶立柱：

- 每有 1 条边与同层或更低层的可见板块接壤；
- 每有 1 条边与采石场的边界接壤；
- 每有 1 条边与采石场底部的平面接壤；
- 如果板块上的花朵图案与自己玩家版图上的对应。

示例：

Linda (白色花朵图案 ) 拿取了花岗岩板块 **A**，并立即获得 3 个一阶立柱：

- 1 该板块有 1 条边与同层的花岗岩板块接壤，因此获得 1 个；
- 2 该板块有 1 条边与更低层的玄武岩板块接壤，因此获得 1 个；
- 3 该板块有 1 条边与采石场底部的平面接壤，因此获得 1 个。

与该板块接壤的粘土板块位于更高层，Linda 无法因此而获得立柱。

John (粉色花朵图案🌺) 拿取了玄武岩板块 **B**，并立即获得 3 个一阶立柱：

- 4 该板块有 1 条边与采石场的边界接壤，因此获得 1 个；
- 5 该板块有 1 条边与同层的玄武岩板块接壤，因此获得 1 个；
- 6 该板块上的花朵图案与 John 玩家版图上的对应，因此获得 1 个。

与该板块接壤的粘土板块、花岗岩板块均位于更高层，John 无法因此而获得立柱。



B. 建造

1. 露台板块

当执行一次建造时，你可以将新拿取的和 / 或你保留区域中的露台板块放置在你的建造区域中。

在放置露台板块前，你必须先放置若干立柱。所有立柱（无论一阶或二阶）都必须放在**玩家版图的空槽或露台板块的格子**上。

你玩家版图的建造区域中共有 64 个用于放置立柱的空槽。

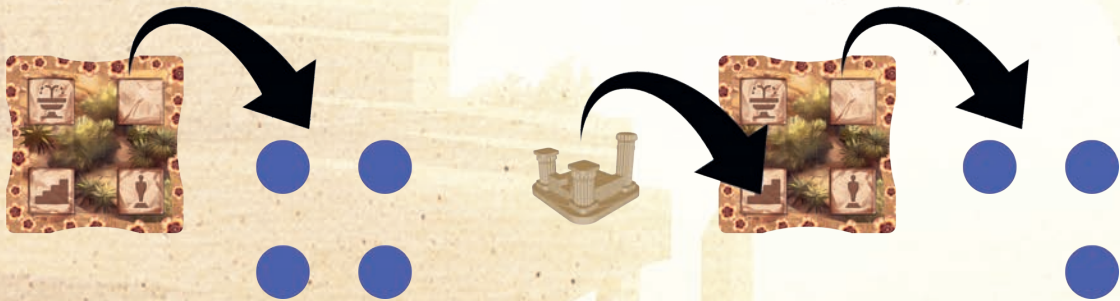
每个露台板块的花园面都有 4 个可以放置立柱的格子（无论其是否印有符号）。

你可以随时将你拥有的 2 个一阶立柱放回公共供应堆，来从中换取 1 个二阶立柱。然而，你无法用二阶立柱来换取一阶立柱。



在放置完立柱后，请遵循以下放置规则来放置你的露台板块：

- 放置时，露台板块需要以**花园面朝上**，可以放在与之对应的 **3 个或 4 个立柱上面**。如果你放置 1 个露台板块时仅使用了 **3 个立柱**，则**立即放置 1 个观景台**（从公共供应堆拿取）在该板块没有立柱支撑的那个格子上。



- 放置时，高度相差一阶的 2 个露台板块在俯视角下**不允许完全重合**。



- 放置时，露台板块可以**完全地或部分地由二阶立柱支撑**。如下图，1 个露台板块可以由 2 个放在一阶的一阶立柱、以及 2 个放在玩家版图上的二阶立柱共同支撑。



注意：

- 放置露台板块时，你可以将雕塑当成立柱来支撑板块，但用于支撑露台板块的雕塑从此将不再被视为雕塑。
- 你必须逐阶建造你的花园。例如，只有在你的花园中至少有 1 个位于二阶的露台板块时，你才能继续将另一个露台板块放置在花园的三阶（即使两个板块相距甚远）。
- 你花园中的每个立柱都必须由露台板块覆盖。

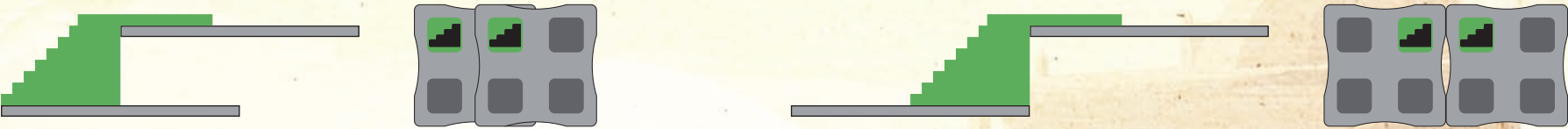
2. 装饰性物件

每当放置 1 个露台板块后，请接着检查你可以放置哪些装饰性物件（包括阶梯、喷泉、小桥和雕塑），并从公共供应堆免费拿取这些装饰性物件。你所拿的装饰性物件，**必须完全地或部分地，放在你当前轮次中放置的至少 1 个露台板块上。**

装饰性物件必须放置在**印有对应符号的空置格子上**。有的装饰性物件需要同时放在 2 个印有对应符号的格子上，这视为该物件连接了这 2 个符号（这类物件**不能以斜对角**连接 2 个露台板块上的所需符号）。

放置装饰性物件时，还需遵循每种物件的专属放置规则：

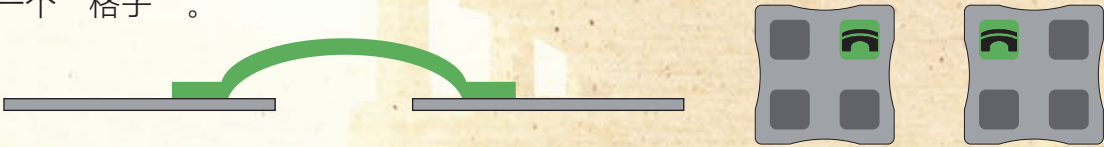
 **阶梯：**放置后必须连接 2 个在俯视角下相邻（行或列方向）的阶梯符号，且这 2 个符号所在的露台板块必须分别位于 2 个高度相差一阶的阶层上。



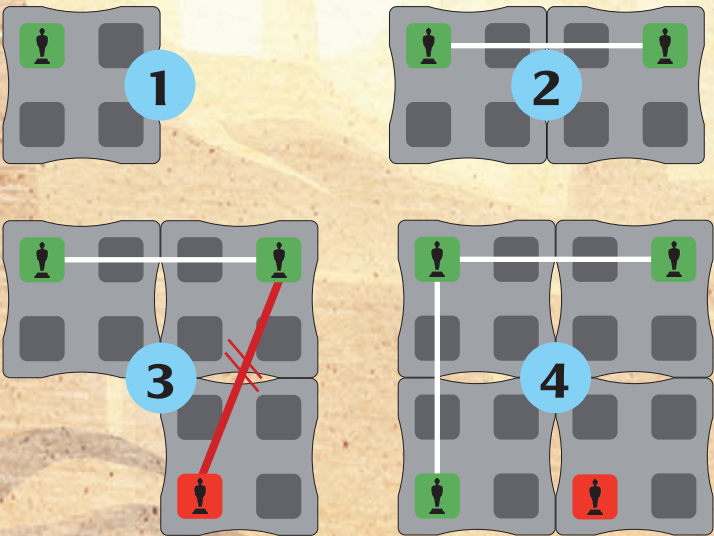
 **喷泉：**放置后必须连接 2 个在俯视角下相邻的喷泉符号，且这 2 个符号所在的露台板块必须位于同一阶层上。



 **小桥：**放置后除了必须连接 2 个在俯视角下位于同行或同列的小桥符号外，这 2 个符号所在的露台板块还必须位于同一阶层，且板块之间的间隔恰好可容下一个“格子”。



 **雕塑：**你可以将你花园中的第一个雕塑放置在其中任意一个印有雕塑符号的格子上。然而，你之后所放的每个雕塑，在俯视角下都必须与你花园中已有的至少 1 个雕塑位于同行或同列（与两者之间的距离和所在阶层无关）。



示例：

1. 第一个雕塑可以放在任意一个印有雕塑符号格子上。
2. 第二个雕塑所放的位置与第一个雕塑在俯视角下位于同一行。
3. 花园中第三个印有雕塑符号的格子，在俯视角下不与任何已有的雕塑位于同行或同列，因此你无法在其上放置雕塑。
4. 第三个雕塑可以放置在如图所示的位置，因为该格子与花园中已有的 1 个雕塑在俯视角下位于同列。由于红色的格子位于上轮放置的露台板块上，因此即使它现在在俯视角下与已有的 1 个雕塑位于同行，你仍然无法将雕塑放在该格子上。

请牢记：当放置露台板块时，你可以将你花园中未被覆盖的雕塑用作一阶立柱来支撑板块，但用于支撑的雕塑从此将不再被视为雕塑。

重要：
在俯视角下被遮挡的所有格子均视为不可用，这意味着你无法再将任何物件（即塑料游戏配件）放置在这些格子上。

C. 保留 / 弃置

如果本轮你仍有立柱未使用，则你可以将其放置在你玩家版图保留区域的格子上。

你玩家版图的保留区域中最多可以保留 6 个一阶立柱，但**无法保留任何二阶立柱**。请将超出上限和无法保留的立柱放回公共供应堆。

类似地，如果你不想放置本轮拿取的露台板块，则你可以将其弃置，或者保留在你保留区域的空位上。如果该空位上已有露台板块，但你仍想保留本轮拿取的板块，则你可以将空位上原有的板块弃置，再将你本轮拿取的露台板块放入空位。

在游戏的第一轮中，你不一定要将自己保留区域的起始露台板块放置到建造区域。然而，在你将该板块弃置或放置前，你将无法再保留另一个露台板块。

一轮结束

当末位玩家进行完自己的回合时，该玩家**揭示轮次指示物堆顶部的第一个指示物**。

如果该轮次指示物印有**特殊效果**，则其将在**所有玩家下一轮的回合中**生效。

从起始玩家开始，每位玩家依次继续进行游戏的下一轮。

轮次指示物的特殊效果

-  - 在你本轮回合的任意时刻，从公共供应堆拿取 1 个一阶立柱。
-  - 在你本轮回合的任意时刻，从公共供应堆拿取 1 个二阶立柱。请牢记，在你的回合结束时，你无法保留任何二阶立柱。
-  - 你可以将你本轮所放露台板块上的 1 个符号，视为由你选择的另一个符号。
-  - 如果你本轮所放露台板块上存在未印有任何符号的格子，则你可以视为该格子上印有 1 个由你选择的任意符号。
-  - 如果你本轮所拿露台板块上的花朵图案与你玩家版图上的对应，则你从公共供应堆拿取 2 个一阶立柱（而非通常的 1 个）。
-  - 每位玩家在本轮中拿取露台板块时，从公共供应堆拿取的一阶立柱总数 -1。

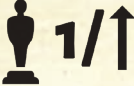
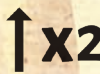
游戏结束

当末位玩家进行完回合后，如果没有剩余的轮次指示物可供揭示，则游戏立即结束。

每位玩家现在进行终局计分。

终局计分

在游戏结束时，请从正上方俯视你的花园。每个完全或部分可见的露台板块、观景台和装饰性物件都能令你获得分数。然而，完全被遮挡的露台板块、观景台和装饰性物件均不提供分数。

- **1/↑**
- 雕塑：每个雕塑的分数等于其所在阶层数。例如，位于三阶的雕塑每个价值 3 分。
在游戏中被当成立柱使用的雕塑，由于在俯视角下完全被遮挡，所以价值 0 分。
- **3/↑**
- 喷泉：每个喷泉的分数为其所在阶层数的三倍。例如，位于二阶的喷泉每个价值 6 分。
- **3/↑**
- 小桥：与喷泉一致，每个小桥的分数为其所在阶层数的三倍。
- **↑+↑**
- 阶梯：每个阶梯的分数为其两端所在阶层数的总和。例如，位于一阶和二阶之间的阶梯每个价值 3 分，位于二阶和三阶之间的阶梯每个价值 5 分，以此类推。
- **4**
- 成套的装饰性物件：包含 4 种不同装饰性物件（雕塑、喷泉、小桥、阶梯）各 1 个的装饰性物件组合每套价值 4 分。
- **4**
- 花朵图案：包含 4 种不同颜色花朵图案各 1 个的板块组合每套价值 4 分。
- **1**
- 观景台：每个观景台价值 1 分（与其所在阶层无关）。
- **x2**
- 高度分：你获得等于你花园中最高阶层数两倍的分数（最高一阶=2 分，最高二阶=4 分，最高三阶=6 分，以此类推）。
请牢记：你必须逐阶建造你的花园。

将以上每项的分数相加，总分最高的玩家获胜。如果出现平手，则其中花园占地面积最大的玩家获胜（即在俯视角下，玩家版图上所剩空槽数量最少的平手玩家获胜）。如果仍出现平手，则平手玩家共享胜利。

提示：在游戏结束后，请按照游戏设置的第 2、3 步，将所有物件和露台板块归类摆放。至此在下次游戏时，你就可以直接跳过这两个设置步骤了。

游戏设计: Olivier Grégoire
美术原画: The Creation Studio
3D 建模: Matthias Klein
平面设计: Fabrice Beghin

中文翻译: 纯白
中文校对: 道长
中文排版: 摇一摇可乐



www.geekattitudegames.com
www.yokagames.com

设计师由衷感谢以下测试玩家: 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 团队, 以及其他一切参与过测试的朋友们!

感谢 Gamelab 和 Navid 对本游戏第一版原型的支持。特别感谢 Game Brewer 团队的认可, 他们是首批看好本项目的人。同时也感谢帮助 GAG 投入样品开发, 为我们开启这趟旅程的 Ludo asbl's Ludoweekend。

Geek Attitude Games 感谢以下忠实的校对人员: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig 和 Steve Vandenberghe。同时也感谢 Stéphane Boulay 全方位的付出。特别感谢我们的朋友 Frédéric Delporte, 没有了他, 我们团队的故事就不会诞生。

GAG 将永远将他刻在团队的 DNA 中。

英文翻译与校对: 来自 The Geeky Pen. 团队的 Alex Millward 和 Roland Hall
©2024 Geek Attitude Games, Rue du Chimiste 34-36, 1070 Bruxelles, Belgique