

BABYLON 巴比倫

公元前 6 世紀，巴比倫國王尼布甲尼撒二世想要建造一座充滿無數美麗芬芳花朵的宏偉花園，以此紀念他的年輕妻子：來自米底亞王國的阿米蒂斯。於是，他號召了王國內最受尊敬的建築師們，藉由測試他們的聰明才智來完成自己的願景，並且創造了古代世界的七大奇蹟之一。

在《巴比倫》這款遊戲中，你們扮演一名技藝熟練的建築師。開鑿採石場來尋找最完美的材料，並且睿智地使用它們來建造你的花園。當遊戲結束時，在國王面前展示最令人印象深刻設計的玩家將贏得這場競爭，並且被加冕為最偉大的王國建築師。

遊戲配件



4 張玩家圖板



4 片
起始露臺板塊



48 片
露臺板塊



14 個
輪次指示物



1 個
遊戲結束指示物

1/1				
3/1				
3/1				
1+1				
4				
4				
1				
1x2				
Σ				

1 本計分紙



148 個單層支柱



60 個雙層支柱



38 座觀景亭



15 座階梯



15 座噴泉



38 座雕像



15 座橋樑

注意：遊戲盒內可能會包含額外的塑膠配件用於應對數量誤差。

露臺板塊

每片露臺板塊皆有一個材料面和一個花園面。

露臺板塊包含 2 種資訊：建造符號和對應不同玩家圖板的花朵。

每片板塊的兩面會顯示相同的符號和花朵。

4 片起始露臺板塊沒有材料面，而是改為顯示玩家的花朵類型。

材料面包含 3 種類型：黏土、花崗岩、玄武岩。

黏土板塊有 2 個符號，花崗岩板塊有 3 個符號，而玄武岩板塊有 4 個符號。

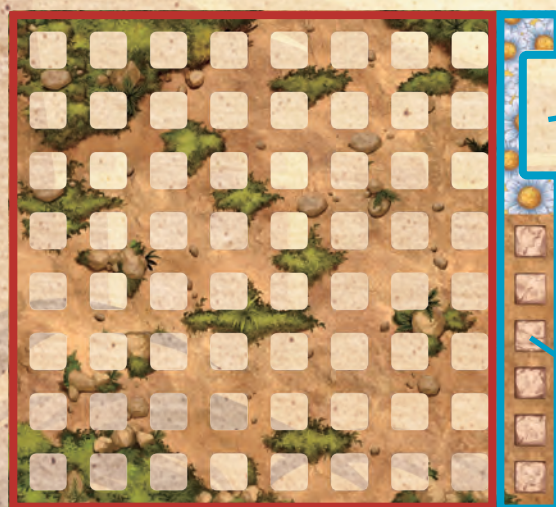
花園面包含 4 種類型，分別對應 4 片玩家圖板。



玩家圖板

玩家圖板分為 2 個區域：

- 建造區域有 64 個凹槽可以用於放置支柱，使它們保持穩定和直立狀態。這是你建造花園的區域。
- 儲存區域有 6 個空位可以存放單層支柱，以及 1 個槽位可以存放稍後要使用的露臺板塊。



存放露臺板塊的槽位

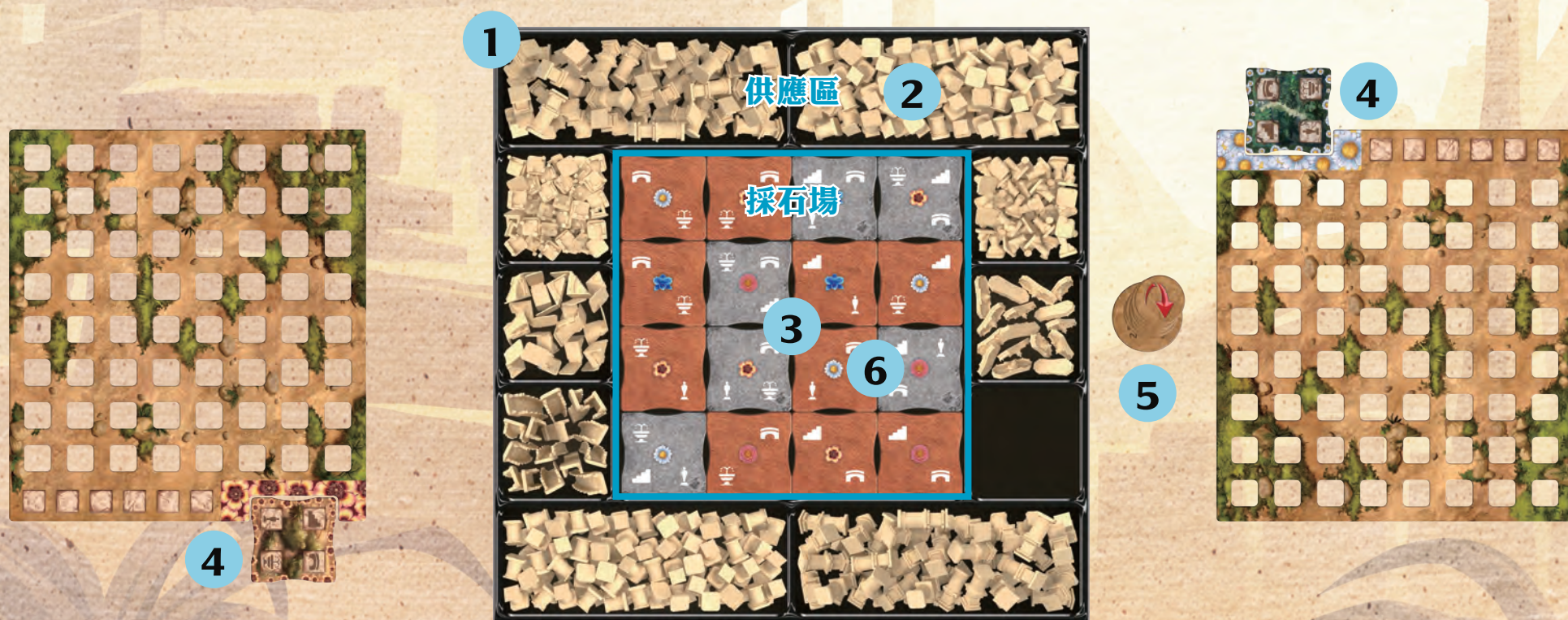
儲存區域

存放單層支柱的空位



遊戲設置

1. 將遊戲盒放置在桌面中央，這將會成為供應區和採石場。
2. 將單層支柱、雙層支柱、觀景亭、階梯、噴泉、雕像和橋樑進行分類之後放置在**供應區**。
3. 放置 48 片露臺板塊來設置**採石場**，以材料面朝上設置 3 個不同的階層：
 - 首先，將 16 片玄武岩板塊隨機鋪設在採石場底部。
 - 接著，將 16 片花崗岩板塊隨機鋪設在玄武岩板塊之上。
 - 最後，將 16 片黏土板塊隨機鋪設在花崗岩板塊之上。
4. 選擇一張**玩家圖板**放置在自己面前，接著拿取**對應的起始露臺板塊**（相同花朵類型）放置在圖板側邊**存放區域**的槽位。
5. 以面朝下洗混**輪次指示物**，進行 2 / 3 / 4 人遊戲時分別隨機選取 14 / 12 / 10 個指示物，在不展示這些指示物的情況下，將它們疊放在遊戲結束指示物之上。從遊戲中移除任何未使用的輪次指示物。選擇任意一位玩家成為起始玩家，並且將輪次指示物堆放置在該玩家的右前方。
6. 根據玩家人數調整採石場：
 - 進行 3 人遊戲時，從採石場移除 3 片黏土板塊：從起始玩家開始依照順時針方向進行，每位玩家選擇移除 1 片板塊。
 - 進行 2 人遊戲時，從採石場移除 6 片黏土板塊：從起始玩家開始，每位玩家選擇移除 1 片板塊，接著再重複此步驟兩次。



* 2 人遊戲設置範例。

如何進行遊戲

整場遊戲將會根據玩家人數進行特定數量的輪次：2 人遊戲進行 15 輪，3 人遊戲進行 13 輪，而 4 人遊戲進行 11 輪。從起始玩家開始依順時針方向進行，每位玩家在自己的回合中執行下列步驟：

- A. **必須**執行一次挖掘行動；
- B. **可以**選擇執行一次建築行動；
- C. **必須**存放 和 / 或 棄置任何未使用的物品。

A. 挖掘

從採石場拿取一個可見的露臺板塊。當一片板塊沒有被另一片板塊覆蓋時，該板塊被視為可見的。

你將會根據下列情況立即獲得 1 個單層支柱：

- 接觸到相同或較低階層的 1 片可見板塊的每個板塊邊緣。
- 接觸到採石場邊界的每個板塊邊緣。
- 接觸到採石場底層的每個板塊邊緣。
- 若露臺板塊上的花朵與自己玩家圖板上的花朵互相對應。

範例：

琳達（白色花朵 🌸）拿取花崗岩板塊 A，並且立即獲得 3 個單層支柱：

- 1** 因為接觸到相同階層的花崗岩板塊而獲得 1 個；
- 2** 因為接觸到下方階層的玄武岩板塊而獲得 1 個；
- 3** 因為接觸到採石場底層而獲得 1 個。

琳達不會因為接觸到黏土板塊而獲得支柱，因為該板塊位於較高的階層。

約翰（粉色花朵 🌺）拿取玄武岩板塊 B，並且立即獲得 3 個單層支柱：

- 4** 因為接觸到採石場邊界而獲得 1 個；
- 5** 因為接觸到相同階層的玄武岩板塊而獲得 1 個；
- 6** 因為他選擇的板塊對應其玩家圖板上的花朵類型而獲得 1 個。

約翰不會因為接觸到黏土和花崗岩板塊而獲得支柱，因為這些板塊位於較高的階層。



B. 建造

1. 露臺板塊

在挖掘之後，你可以放置剛才選擇的板塊 和 / 或 存放在儲存區域的板塊。

你必須在放置一片露臺板塊之前放置支柱。一個支柱（單層或雙層）必須被放置在**玩家圖板或露臺板塊上的一個空位**。

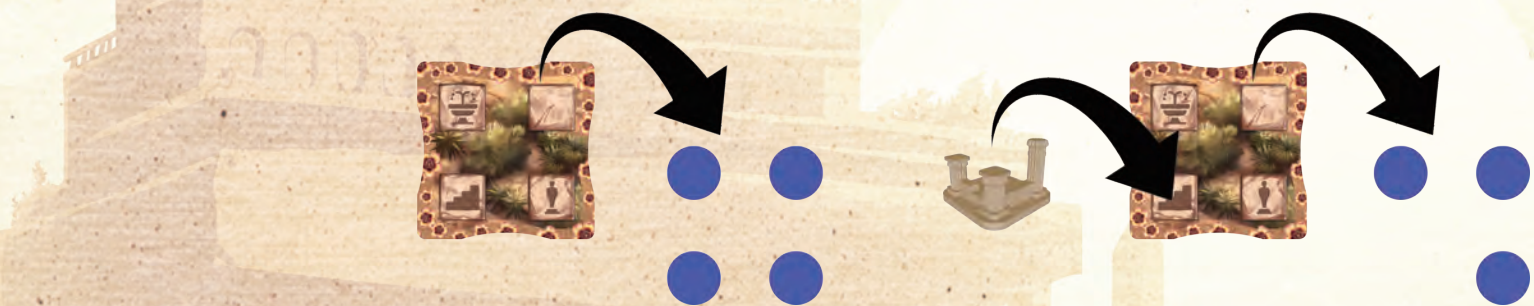
玩家圖板上的建造區域有 64 個凹槽可供放置支柱。

露臺板塊的花園面有 4 個空位（可能帶有符號）可供放置支柱。

你隨時可以使用 2 個單層支柱來換取 1 個雙層支柱。然而，一個雙層支柱不能用來換取 2 個單層支柱。

只要你的支柱放置在適合的位置，遵循下列規則來放置你的露臺板塊：

- 一片露臺板塊可以將花園面朝上放置在 **3 或 4 個支柱上**。若你僅使用 **3 個支柱**，在該板塊沒有坐落於支柱上的角落處**立即放置一座觀景亭**。



- 任意 2 片露臺板塊**永遠不能完整重疊**。



- 放置一片露臺板塊時可以**完全或部分坐落於雙層支柱上**。舉例來說，一片板塊可以坐落於第一層露臺上的 2 個單層支柱搭配玩家圖板上的 2 個雙層支柱所組成的位置。



注意：

- 一座雕像可以當作一個支柱用來支撐一片露臺板塊，若這樣使用的話，它就不再被視為一座雕像。
- 你必須逐層建造你的花園。舉例來說，你僅能在第二層已建有露臺板塊的情況下，再進而將一片露臺板塊放置在第三層，即使它們之間有段距離。
- 所有放置的支柱必須被露臺板塊所覆蓋。

2. 建造裝飾物

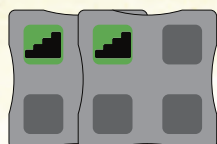
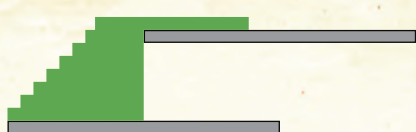
在放置一片露臺板塊之後，檢查你是否可以建造 1 個或更多的裝飾物（階梯、噴泉、橋樑或雕像）。從供應區拿取裝飾物是免費的，這些物品總是必須被完全或部分放置在至少 1 片該輪次放置的板塊上。

裝飾物必須被放置在帶有對應符號的空位上，而且永遠不能以斜角方向連接板塊。

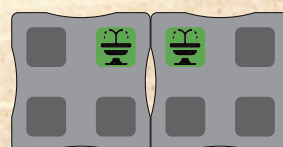
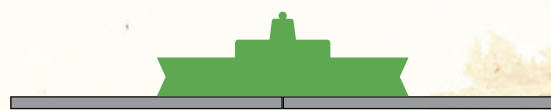
每個物品皆有專屬的放置規則：



階梯：一座階梯必須連接位於差距 1 層的兩片板塊上直接相鄰的 2 個階梯符號。



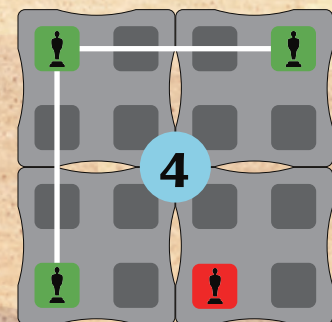
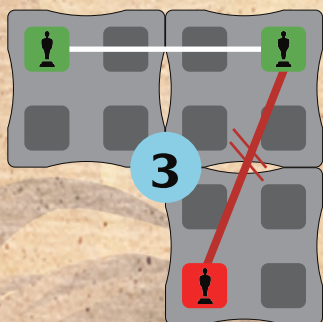
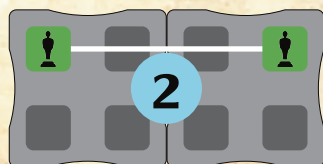
噴泉：一座噴泉必須連接位於相同層級的兩片板塊上直接相鄰的 2 個噴泉符號。



橋樑：一座橋樑必須連接位於相同層級的兩片板塊上直接相對且間隔一個空位的 2 個橋樑符號。



雕像：你可以將你的第一座雕像放置在任意雕像符號上。在此之後，每座雕像皆必須與先前放置的其中一座雕像形成直線，無論它們相差多少距離和層級。



範例：

1. 第一座雕像可以被放置在任意雕像符號上。
2. 第二座雕像被放置在與第一座雕像形成直線的空位。
3. 第三個可用空位沒有對齊另一座雕像，因此你不能將雕像放置在該處。
4. 第三座雕像可以放置在此處，因為該空位對齊另一座雕像。雖然先前板塊上的空位此時也對齊一座雕像，但是你不能將雕像放置在該處，因為那片板塊是在前一個輪次放置的。

提醒：一座雕像可以當作一個支柱用來支撐一片後續的露臺板塊，若這樣使用的話，它就不再被視為一座雕像。

重要：從正上方看時，任何被板塊隱藏的空間都無法再使用。這意味著你不能再在那裡放置柱子或裝飾品。

C. 存放/棄置

若你沒有使用該輪次獲得的 1 個或更多支柱，你可以將它們存放在自己玩家圖板上的儲存區域。

你在玩家圖板上的儲存區域可以存放至多 6 個單層支柱，但是**不能存放任何雙層支柱**。所有額外數量的支柱皆會被放回供應區。

同樣地，若你不想放置剛才拿取的露臺板塊，你可以選擇棄掉它，或是將它存放在自己玩家圖板側邊的槽位。若該槽位已經存放一片板塊，你可以棄掉該板塊，並且用新的露臺板塊將其取代。

你不需要在第一輪遊戲期間放置從遊戲開始就存放在自己儲存槽位的起始露臺板塊。然而，在你放置或棄掉自己的起始露臺板塊之前，你就不能存放另一片板塊。

輪次結束

當最後一位玩家完成它的回合時，該玩家展示堆疊中的第一個輪次指示物。

若該輪次指示附帶特殊效果，該效果將會在下一個回合中影響每位玩家。

接著由起始玩家開始下一輪遊戲。

輪次指示物的特殊效果



- 從供應區拿取 1 個單層支柱。



- 從供應區拿取 1 個雙層支柱。作為提醒，你不能在回合結束時存放雙層支柱。



- 你可以將你在本回合放置的露臺板塊上的一個符號轉換為另一個符號。



- 若你在本回合放置的露臺板塊上包含沒有符號的空位（任意數量），你可以將該板塊的一個空位轉換為你選擇的符號。



- 若你剛才拿取的露臺板塊帶有對應自己玩家圖板的花朵，你獲得 2 個單層支柱而不是 1 個。



- 每位玩家在拿取露臺板塊時獲得的單層支柱減少 1 個。

遊戲結束

當最後一位玩家沒有更多輪次指示物可供展示時，遊戲宣告結束。

現在開始進行最終計分。

最終計分

在遊戲結束時，從頂端俯視查看你的玩家圖板，每個部分或完全可見的板塊和裝飾元素皆會帶來勝利點（VP）。然而，所有被完全遮蓋的板塊和裝飾元素不會帶來任何 VP。



- 雕像：每座雕像會提供的分數為 1 VP 乘以該雕像所在的層級。舉例來說，建造在第三層的雕像即價值 3 VP。當作支柱來使用的雕像因為被遮蓋而價值 0 VP。



- 噴泉：每座噴泉會提供的分數為 3 VP 乘以該噴泉所在的層級。舉例來說，建造在第二層的噴泉即價值 6 VP。



- 橋樑：如同噴泉般，每座橋樑會提供的分數為 3 VP 乘以該橋樑所在的層級。



- 階梯：每座階梯會提供的分數為該階梯連接層級的總和。舉例來說，在第一和第二層級之間的階梯即價值 3 VP；在第二和第三層級之間的階梯即價值 5 VP，以此類推。



- 裝飾物多樣性：每組 4 個不同的裝飾物（1 座雕像+1 座噴泉+1 座橋樑+1 座階梯）價值 4 分。



- 花朵：每組顯示不同顏色花朵的 4 片板塊價值 4 VP。



- 觀景亭：每座觀景亭價值 1 VP（無論位於第幾層）。



- 最高層級：你獲得露臺板塊所在最高層級的雙倍分數（第一層 = 2 VP；第二層 = 4 VP；第三層 = 6 VP，以此類推）。
提醒：你必須逐層建造你的花園。

擁有最多勝利點的玩家贏得這場遊戲。遇到平手時，平手玩家中擁有最大花園面積的玩家獲勝（從頂端俯視玩家圖板計算仍然可見的支柱凹槽，擁有最少凹槽的平手玩家贏得這場遊戲）。若仍然平手時，所有平手玩家共享勝利。

提示：在遊戲結束時，如同遊戲設置描述的第 2 點和第 3 點為你的建築和露臺板塊進行分類，這樣你就可以在下一場遊戲略過這些步驟。

Designer: Olivier Grégoire
Illustrator: The Creation Studio
3D modeler: Matthias Klein
Graphic designer: Fabrice Beghin

繁體中文版翻譯：AG
繁體中文版校對：鬼
繁體中文版排版：黃于芴



info@geekattitudegames.com
Geek Attitude Games Officiel
@geekattitudegames

www.geekattitudegames.com

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

設計師由衷感謝以下測試玩家：
Valérie Vancaeneghem, Jack Pruvost, Cécile Thoulén, 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 Vanbellinthen, the Explor8 團隊，以及無數參與過測試的朋友們！
感謝Gamelab 和 Navid 對本遊戲第一版原型的支持。特別感謝 Game Brewer 團隊，他們是最早認可本專案的人，同時也感謝幫助 GAG 投入原型開發，為我們開啟這趟旅程的 Ludo asbl's Ludoweekend。
Geek Attitude Games 感謝以下忠實的校對人員：Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig 和 Steve Vandenberghe。同時也感謝 Stéphane Boulay 全方位的付出。特別感謝我們的朋友 Frédéric Delporte，替我們的故事開了頭。
GAG 會永遠帶著他的 DNA。

