



『バビロン』において、あなたは有能な建築家となります。採石場から最高の石材を切り出し、それらを巧みに配置することで庭園を造り上げていきましょう。ゲーム終了時、最も感動的なデザインの庭園を国王の眼前に広げたプレイヤーが勝者となり、王国一の偉大な建築家の称号を与えられます。

プレイ前にはFAQおよび
エラッタ情報をご確認ください。



2 人 = 14
3 人 = 12
4 人 = 10

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

ラウンドトークン 14枚

ゲーム終了トークン 1枚

得点シート 1冊

プレイヤーボード 4枚

開始時テラスタイル 4枚

テラスタイル 48枚



1段柱コマ 148個

2段柱コマ 60個

展望台コマ 38個

階段コマ 15個

噴水コマ 15個

彫像コマ 38個

橋コマ 15個

注意:破損時や不足時の予備として、プラスチックコマが多めに含まれている場合があります。

テラススタイル

各テラススタイルには、材質を表す側(材質面)と庭園を表す側(庭園面)があります。

各タイルは2種類の情報を持ちます。2～4つの**建設アイコン**と、プレイヤーボードのうち1枚に対応している**花**です。材質面にも庭園面にも、同じ建設アイコンと花が描かれています。

開始時テラススタイルには材質面がなく、代わりに持ち主が担当する花が描かれています。



テラススタイルは、材質面の背景によって**粘土タイル(茶色)**・**花崗岩タイル(灰色)**・**玄武岩タイル(黒色)**の3種類に分けられます。

粘土タイルには2つ、花崗岩タイルには3つ、玄武岩タイルには4つの建設アイコンが描かれています。



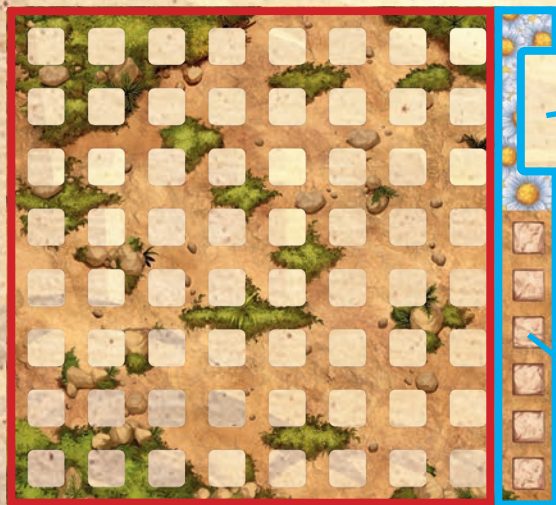
庭園面の背景には、4枚のプレイヤーボードのうちいずれかに一致する花が描かれています。



プレイヤーボード

プレイヤーボードは、2つのエリアに分けられます。

- **建設エリア**には、柱コマを安定して直立させるための**くぼみ**が64個あります。ここに自分の庭園を築き上げていきます。
- **保管エリア**には、1段柱コマを置くための**柱保管スペース**が6つと、テラススタイルを置くための**タイル保管スロット**が1つあります。



建設エリア

保管エリア

テラススタイル用の
タイル保管スロット

1段柱コマ用の
柱保管スペース



各プレイヤーボードの右上部には、その持ち主が担当する花が描かれています。

ゲームの準備

1. ゲームの内箱をテーブル中央に置きます。内箱自体が、コマを置くサプライとタイルを置く採石場となります。
2. **サプライ**に1段柱コマと2段柱コマ、展望台コマ、階段コマ、噴水コマ、彫像コマ、橋コマを置きます。
3. 48枚のテラスタイルを**材質面**をオモテにして置き、3層からなる**採石場**の準備をします。
 - ・ まずは、玄武岩タイル(黒色) 16枚を採石場の底にランダムに敷き詰めます。
 - ・ 次に、花崗岩タイル(灰色) 16枚を玄武岩タイルの上にランダムに敷き詰めます。
 - ・ 最後に、粘土タイル(茶色)を花崗岩タイルの上にランダムに敷き詰めます。
4. 各プレイヤーは**プレイヤーボード**を1枚選び、自分の前に置きます。その後、プレイヤーボードと同じ花の**開始時テラスタイル**を取り、保管エリアの**タイル保管スロット**に、庭園面を上にして置きます。
5. **ラウンドトークン**をウラ向きでよく混ぜて、2/3/4人のプレイ人数に応じて14/12/10枚をランダムに選びます。これらをウラ向きのまま、**ゲーム終了トークン**の上に積み上げます。これを**ラウンドの山**と呼びます。
スタートプレイヤーを1人決め、そのプレイヤーの右隣のプレイヤーの前にラウンドの山を置きます。選ばれなかったラウンドトークンはゲームから取り除きます。
6. プレイ人数に応じて採石場の調整を行います。
 - ・ **3人プレイでは、採石場から粘土タイルを3枚取り除きます。**最初に手番を行うプレイヤーから時計回りで、粘土タイルを1枚ずつ選んで取り除きます。
 - ・ **2人プレイでは、採石場から粘土タイルを6枚取り除きます。**最初に手番を行うプレイヤーから交互に、粘土タイルを1枚ずつ選んで取り除きます。これを合計で3周行います。



2人プレイでのゲームの準備図

ゲームの遊び方

このゲームでは、2人プレイなら15回、3人プレイなら13回、4人プレイなら11回のラウンドを行います。

各ラウンドでは、スタートプレイヤーから始めて時計回りの順で、1回ずつ手番を行います。自分の手番では、以下の3つを順に行います。

- A. 採掘アクションを必ず行います。
- B. 建設アクションをしてもかまいません。
- C. 使わずに残っているものがあれば、保管／破棄アクションを必ず行います。

A. 採掘アクション

採石場から、見えているテラスタイルを1枚選んで取ります。見えているタイルとは、他のタイルが上に乗っていないタイルのことを指します。

選んだテラススタイルについて以下の条件をすべて確認し、1段柱コマを即座に取ります。

- ・ 同じまたはより下の層のタイルと接している辺1つにつき、1段柱コマ1個。
- ・ 採石場の端と接している辺1つにつき、1段柱コマ1個。
- ・ 採石場の底(つまりタイルがない場所)と接している辺1つにつき、1段柱コマ1個。
- ・ そのテラスタイルが**自分の担当する花**(プレイヤーボード右上部の花)であれば、1段柱コマ1個。

例：

リンダ(白い花  担当)は、**A**の花崗岩タイルを選べば、1段柱コマを3個得ます。

- 1 同じ層の花崗岩タイルと接している辺。
- 2 より下の層にある玄武岩タイルと接している辺。
- 3 採石場の底と接している辺。

左側の粘土タイルはより上の層にあるので、この辺からは1段柱コマを得ることはできません。

ジョン(ピンクの花 🌸 担当)は、**B**の玄武岩タイルを選べば、1段柱コマを3個得ます。

- 4 採石場の端と接している辺。
5 同じ層の玄武岩タイルと接している辺。
6 ジョンが担当している花。

右側の花崗岩タイルと下側の粘土タイルに接している辺からは、1段柱コマを得ることはできません。



B. 建設アクション

1. テラススタイルの配置

採掘アクションの後、先ほど取ったテラススタイル1枚と、保管エリアにあるテラススタイル1枚を、自分の建築エリア上に置けます。置くタイルは、片方だけでも両方ともでもかまいません。2枚ともを置く場合は、1枚ずつ、任意の順番で置きます。

タイルを置く際には、柱コマを置かなければなりません。柱コマ(1段または2段)はプレイヤーボードの空いているくぼみか、テラススタイルの上に置きます。

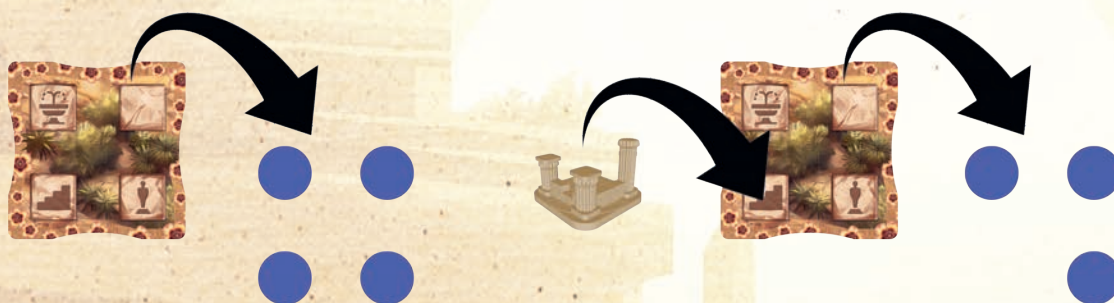
プレイヤーボードの建設エリアには、柱コマを置くための64個のくぼみがあります。

テラススタイルの庭園面には、柱コマを置くためのスペースが4個あります(アイコンの有無は問いません)。

いつでも、手元の1段柱コマを2個サプライに戻すことで、サプライから2段柱コマを1個取れます。ただし、2段柱コマ1個を、1段柱コマ2個に交換することはできません。

柱コマを置いたら、以下のルールに従ってテラススタイルを置きます。

- ・ テラススタイルは庭園面をオモテにして、階数が揃っている柱コマ3個または4個の上に置きます。柱コマ3個の上に置く場合、即座にサプライから展望台コマを1個取り、そのテラススタイル上の、真下に柱コマがないスペースへと置きます。



- ・ テラススタイルは、直下のテラススタイルを完全に覆う(真上から見たときにぴったり重なる)ような置き方はできません。



- ・ テラススタイルを支える柱コマのうち一部または全部は、2段柱コマでもかまいません。例えば、1階に置かれた1段柱コマ2個と、0階(プレイヤーボード)に置かれた2段柱コマ2個の上に、1枚のテラススタイルを置けます。



注意:

- ・ 彫像コマは、テラススタイルを支えるための柱として使うことができます。ただし、柱コマの代わりとして使った彫像コマは、これ以降彫像コマとしては扱いません。
- ・ 庭園は1階ずつ高くしていかなければなりません。例えば、自分の建設エリアのどこかに2階部分がなければ、3階の高さにテラススタイルを置くことはできません。この条件を満たしてさえいれば、2階部分と3階部分は離れていてもかまいません。
- ・ すべての柱コマの上には、テラススタイルが置かれていなければなりません。つまり、建設エリアの真上から柱コマが見えている状態で、建設アクションを終えることはできません。

2. 装飾の配置

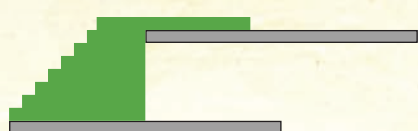
タイルを1枚置くたびに、そのタイルに関連する装飾(階段・噴水・橋・彫像)コマを置く機会を得ます。条件を満たす任意の個数の装飾コマを、サプライから無料で取ります。これらのすべてのコマは、少なくとも一部が、このラウンドで置いたタイル上のスペースへと置かれるようにしなければなりません。

装飾コマは、一致する建設アイコンが描かれた、上に何も置かれていないスペースへと置かなければなりません。また、スペースの並びに対してナナメに置くことはできません。

各装飾コマの配置ルールは以下の通りです。



階段コマ:高さが1階ぶん違う2枚のタイルがあり、それらの階段アイコンが真上から見て隣接している場合に、これら2つのアイコンを繋ぐように置きます。



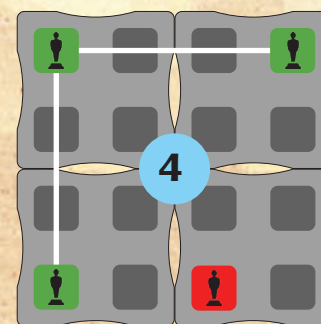
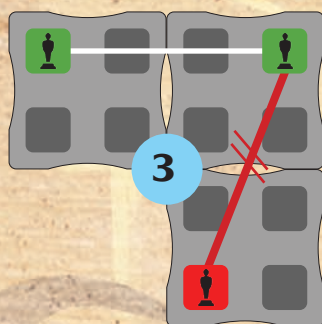
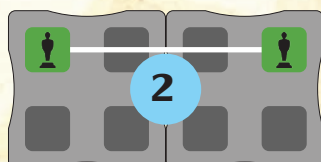
噴水コマ:高さが同じ2枚のタイルがあり、それらの噴水アイコンが真上から見て隣接している場合に、これら2つのアイコンを繋ぐように置きます。



橋コマ:高さが同じで1スペースぶんの隙間を持つ2枚のタイルがあり、互いへと最も近い2つのスペース両方に橋アイコンがある場合、これら2つのアイコンを繋ぐように置きます。



彫像コマ:1個目の彫像コマは、任意の彫像アイコン上に置けます。以降、各彫像コマは、すでに置かれている1個以上の彫像コマの(真上から見て)直線上にある彫像アイコンへと置かなければなりません。彫像コマ同士の階数は異なっていてもかまいません。



例:

1. 1個目の彫像コマは、どの彫像アイコンの上にも置けます。
2. 2個目の彫像コマは、1個目の彫像コマの直線上に置かなければなりません。
3. 3個目の彫像アイコンは、他の彫像コマの直線上にないので、ここには彫像コマを置けません。
4. 4個目の彫像アイコンは他の彫像コマの直線上にあるため、ここに3個目の彫像コマを置けます。その直線上には、先ほどコマを置けなかった3個目の彫像アイコンがあります。しかし、このタイルは今回のラウンドで置いたタイルではないため、やはり3個目の彫像アイコン上にコマは置けません。

確認: 彫像コマは柱コマの代わりとして、テラスタイルを支えることができます。柱コマの代わりとして使った彫像コマは、以降彫像コマとしては扱いません。

重要:

上から見たときに、タイルで覆われているスペースはもう使用できません。つまり、覆われているスペースには柱コマも装飾コマも置けません。

C. 保管/破棄アクション

ラウンド中に取った柱コマが未配置のまま残っている場合、プレイヤーボードの柱保管スペースへと置いて、次のラウンドへと持ち越せます。

ここには1段柱コマを合計6個保持しておけますが、**2段柱コマは置くことができません**。超過した分はサプライへと戻さなければなりません。

同様に、テラススタイルが1枚、未配置のまま残っている場合、それをゲームから取り除くか、自分のタイル保管スロットへと置いて持ち越すかが選べます。このスロットに保持できるタイルは1枚のみです。すでにスロットにタイルがある場合、そのタイルをゲームから取り除き、新しいタイルと入れ替えることができます。

ゲーム開始時から持っている開始時テラススタイルは、1ラウンド目に置く必要はありません。ただし、このタイルを置くもしくは取り除くまでは、別のタイルを保管することはできません。

ラウンド終了

最後のプレイヤーが手番を終えたら、ラウンドの山から**一番上のラウンドトークン**をめくります。

めくったラウンドトークンに**特殊効果**が描いてあれば、**全員が次の自分の手番**に適用します。

スタートプレイヤーは変更せず、そのまま時計回りの順で次のラウンドを始めます。

ラウンドトークンの特殊効果



サプライから1段柱コマを1個得ます。



サプライから2段柱コマを1個得ます。**確認:**手番終了時、2段柱コマは保管できません。



この手番で置くテラススタイル上の、建設アイコンを持つスペースのうち1つは、代わりに別の任意の建設アイコンを1つ持つものとみなせます。



この手番で置くテラススタイル上の、建設アイコンがないスペースのうち1つは、任意の建設アイコンを1つ持つものとみなせます。



採石場から自分が担当する花のテラススタイルを取る場合、サプライから取る1段柱コマは(1個ではなく)2個になります。



採石場からテラススタイルを取る際、サプライから取る1段柱コマの個数が1個少なくなります。

ゲーム終了

ラウンド終了時にめくるラウンドトークンがない場合(ラウンドの山にゲーム終了トークンしか残っていない場合)、ゲーム終了です。

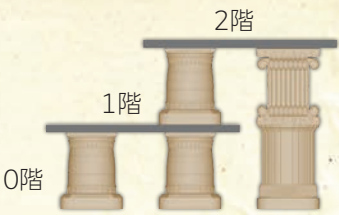
最終得点計算を行います。

最終得点計算

プレイヤーボードを真上から見ます。一部または全部が見えているタイルとコマ類から勝利点(VP)を得ます。完全に覆われているタイルやコマ類からはVPを得ません。

重要:階の数え方

- プレイヤーボードの高さを0階とします。
- 0階から柱1段ぶん高い場所にあるタイルと、そのタイルの上に置かれているコマ類は、1階にあるものとしします。
- 以降同様に、2階、3階……と数えます。



1/↑



3/↑



3/↑



↑+↑



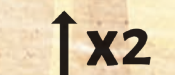
4



4



1



↑x2

彫像コマ:それぞれから、置かれている階数×1VPを得ます。例えば、3階にある彫像コマは1個3VPです。柱コマとして使った彫像コマは真上から見えなくなっているはずなので、VPをもたらしません。

噴水コマ:それぞれから、置かれている階数×3VPを得ます。例えば、2階にある噴水コマは1個6VPです。

橋コマ:それぞれから、置かれている階数×3VPを得ます。噴水コマと同様の計算方法です。

階段コマ:それぞれから、繋いでいる階数の合計×1VPを得ます。例えば、1階と2階を繋ぐ階段コマは3VP、2階と3階を繋ぐ階段コマは5VPです。

装飾コマのセット:4種類の装飾(階段・噴水・橋・彫像)コマが1個ずつ揃ったセット1組につき、4VPを得ます。

花:4色の花のタイルが1枚ずつ揃ったセット1組につき、4VPを得ます。

展望台コマ:1個につき1VPを得ます。置かれている階数は問いません。

最上階ボーナス:タイルが置かれている最も高い階数×2VPを得ます。例えば、最上階が2階であれば4VP、3階であれば6VPです。

確認:庭園は1階ずつ高くしていかなければなりません。

もっともVPが多いプレイヤーの勝利です。同点の場合、該当者のうち、真上から見えるくぼみの個数がより少ないプレイヤー(つまり、真上から見た際の庭園の面積が最大のプレイヤー)の勝利です。それでも同数の場合、勝利を分かち合しましょう。

ヒント:ゲームが終わったら、「ゲームの準備」のステップ2と3を行うように、コマ類とテラススタイルを片付けます。こうすることで、次に遊ぶ際にこれら2つのステップを省略できます。

ゲームデザイン: Olivier Grégoire

イラスト: The Creation Studio

3Dモデル: Matthias Klein

グラフィックデザイン: Fabrice Beghin



✉ info@geekattitudegames.com

📘 Geek Attitude Games Officiel

📷 @geekattitudegames

www.geekattitudegames.com

英語ルール翻訳・校正: Alex Millward and
Roland Hall for The Geeky Pen.

デザイナーは以下の方々に心から感謝いたします:

テストプレイヤー: 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 Vanbellighen, the Explor8 team,そして名前を挙げ損ねてしまったかもしれない皆様!

最初のプロトタイプ制作とサポートをしてくれたGamelabとNavidに感謝いたします。このプロジェクトを最初に信じてくれたGame Brewerのチーム、そしてGeek Attitude Gamesに紹介してプロジェクトを始める手助けをしてくれたLudo asblのLudoweekendに感謝します。

Geek Attitude Gamesは素晴らしい校正者に感謝しています: Vanessa Parent, Benoît Vanhopstal, Nicolas Koenig and Steve Vandenberghe.

3D造形についてStéphane Boulayにも感謝をしています。

そして、私たちの会社発足に尽力いただいた友人・Frédéric Delportelに感謝いたします。

Geek Attitude Gamesには、彼のDNAが息づいています。

日本語版発売元: 株式会社ケンビル

欠品・ルールに関するお問い合わせ: shop@kenbill.com

翻訳: 若原 宏仁 (Clockwise Works)

校正・編集: 鶴田 敦輝

DTP: 丸田 公将・KOME

©2025 Geek Attitude Games, Rue du Chimiste 34-36, 1070 Bruxelles, Belgique

