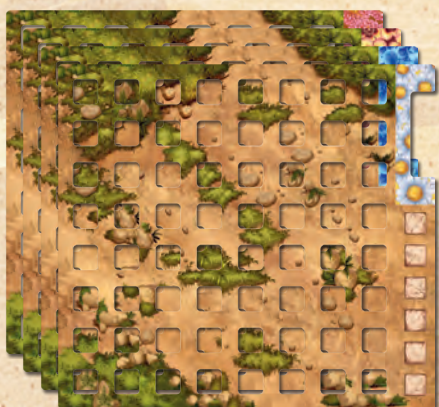


BABILON

W VI wieku p.n.e. Nabuchodonozor II, król Babilonu, chciał uhonorować swoją młodą żonę, Amytis z Medii, wspaniałymi ogrodami z niezliczoną ilością pięknie pachnących kwiatów. Wezwał więc najbardziej szanowanych architektów w swoim królestwie, aby wykorzystać ich kreatywność do spełnienia jego wizji stworzenia najwspanialszych ogrodów, jakie widziała ziemia – które, jak się później okazało, zostały uznane za jeden z Siedmiu Cudów Świata.

W grze *Babilon* wcielasz się w rolę utalentowanego architekta. Wykopuj kamienie w poszukiwaniu najlepszych materiałów i mądrze wykorzystuj je do budowy swoich ogrodów. Na koniec gry gracz, który zaprezentuje królowi najbardziej imponujący projekt, zostanie ogłoszony zwycięzcą i otrzyma tytuł Największego Architekta w Królestwie.

KOMPONENTY



4 plansze Graczy



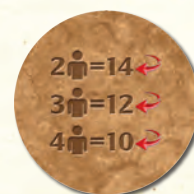
4 kafelki
początkowych Tarasów



48 kafelków
Tarasów



14 żetonów
Rundy



1 żeton
Końca Gry

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

1 notatnik



148 pojedynczych
Filarów



60 podwójnych
Filarów



38 Belwederów



15 Schodów



15 Fontann



38 Posągów



15 Mostów

Uwaga: W pudełku znajdują się dodatkowe elementy plastikowe, jako części zapasowe.

KAFELKI TARASÓW

Każdy kafelek Tarasu posiada stronę Materiału i stronę Ogrodu.

Kafelki Tarasów zawierają 2 informacje: kwiaty pasujące do różnych plansz Graczy oraz symbole budowli.

Obie strony kafelków przedstawiają ten sam kwiat i symbole budowli.

Kafelki początkowe nie posiadają strony z Materiałem, zamiast tego przedstawiają kwiaty w kolorze gracza.

W grze występują 3 **rodzaje Materiałów**: Glina, Granit i Bazalt.

Kafelki Gliny mają 2 symbole budowli, Granitu 3, a Bazaltu 4.



Strona
Materiału

Strona
Ogrodu

Kafelki
początkowe



Glina

Granit

Bazalt

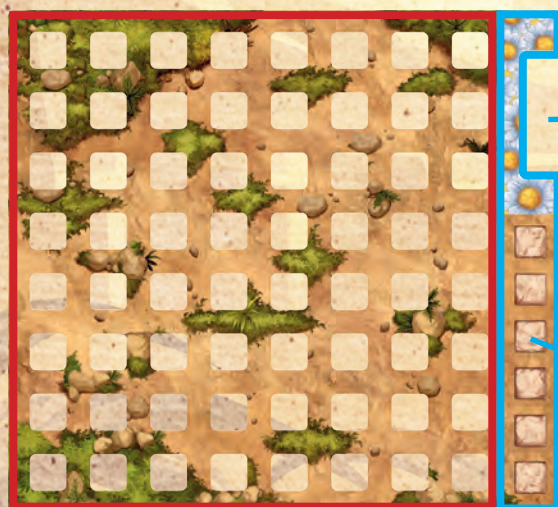


W grze występują 4 **rodzaje Ogrodów**, odpowiadające 4 planszom Graczy.

PLANSZE GRACZA

Każda plansza Gracza podzielona jest na 2 strefy:

- Strefa Budowania, która posiada 64 pola z wycięciami, w których umieszcza się Filary, dzięki czemu są one stabilne i utrzymane w pionie. W tej strefie gracz buduje swój ogród.
- Strefa Magazynu posiada 6 pól do przechowywania pojedynczych Filarów i miejsce do przechowywania kafelka Tarasu do późniejszego użycia.



**STREFA
BUDOWANIA**

MIEJSCE NA
KAFELEK
TARASU

**STREFA
MAGAZYNU**

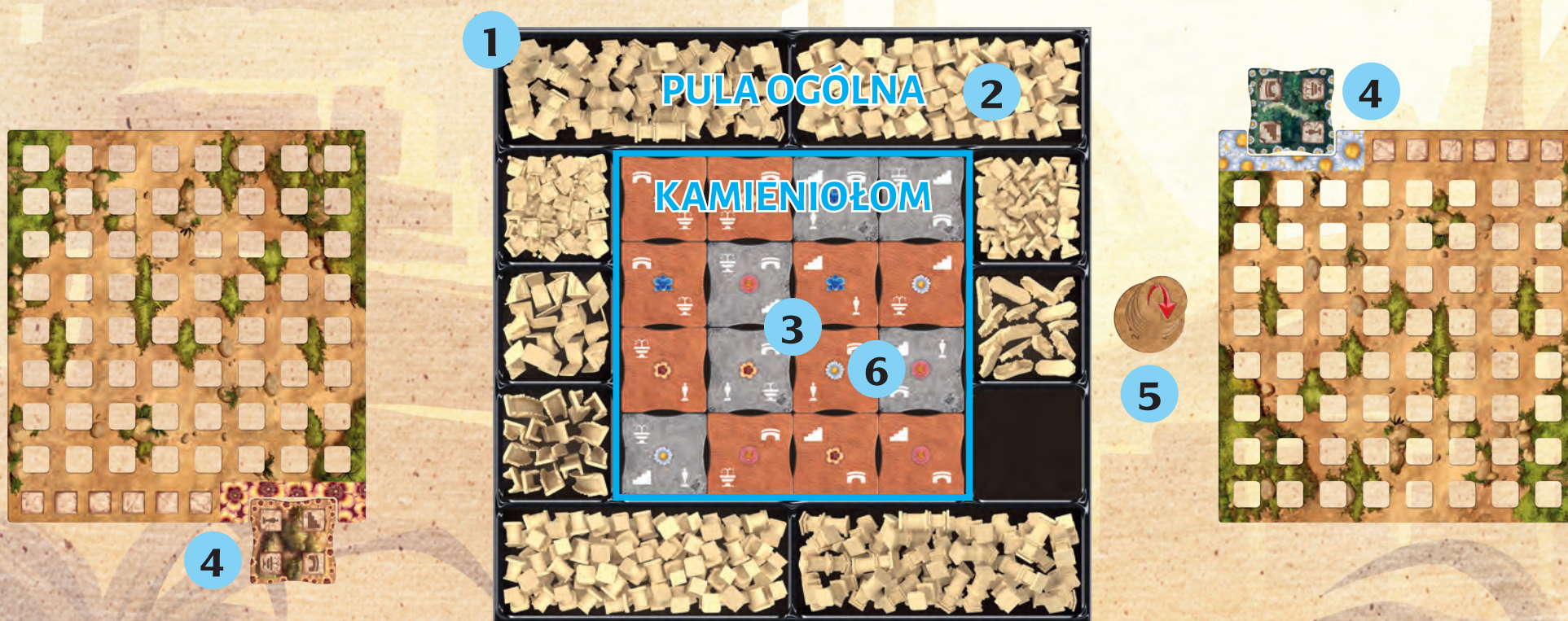
POLA NA
POJEDYNCZE
FILARY



W prawym górnym rogu planszy Gracza znajdują się kwiaty danego gracza.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieśćcie pudełko na środku obszaru gry, tworząc Pule Ogólną oraz Kamieniołom.
- Umieśćcie w **Puli Ogólnej** posortowane pojedyncze i podwójne Filary oraz Belwedery, Schody, Fontanny, Posągi i Mosty.
- Przygotujcie 3-poziomowy **Kamieniołom**, umieszczając w nim 48 kafelków Tarasów, stroną Materiału do góry:
 - Na samym dole losowo umieśćcie 16 kafelków Bazaltu.
 - Następnie połóżcie na nich losowo 16 kafelków Granitu.
 - Na końcu, losowo połóżcie 16 kafelków Gliny, na kafelkach Granitu.
- Każdy gracz wybiera swoją **planszę Gracza** i umieszcza ją przed sobą. Bierze **kafelki początkowego Tarasu** odpowiadający wybranej planszy Gracza (z pasującym symbolem kwiatka) i umieszcza go w swojej **Strefie Magazynu**.
- Potasujcie zakryte **żetony Rundy** i umieśćcie je w zakrytym stosie na żetonie Końca Gry, w liczbie zależnej od liczby graczy: 14/12/10 żetonów dla odpowiednio 2/3/4 graczy. Niewykorzystane żetony Rundy usuńcie z gry (nie będą wykorzystywane podczas tej rozgrywki).
Wybierzcie lub wylosujcie pierwszego gracza i umieśćcie stos żetonów Rundy przed graczem po jego prawej stronie.
- Dostosujcie Kamieniołom do liczby graczy:
 - W grze 3-osobowej, usuńcie z Kamieniołomu 3 kafelki Gliny:** zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz usuwa po 1 wybranym kafelku Gliny.
 - W grze 2-osobowej, usuńcie z Kamieniołomu 6 kafelków Gliny:** zaczynając od pierwszego gracza, każdy gracz usuwa 1 wybrany kafelek Gliny. Wykonajcie tę czynność łącznie 3 razy.



*Przykład przygotowania rozgrywki 2-osobowej.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się w szeregu rund, których liczba zależy od liczby graczy: 15 rund dla 2 graczy, 13 rund dla 3 graczy i 11 rund dla 4 graczy.

Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, podczas swojej tury każdy gracz w następującej kolejności:

- A. **Musi** wykonać akcję Kopania;
- B. **Może** wykonać akcję Budowania;
- C. **Musi** magazynować i/albo odrzucić nieużyte elementy.

A. KOPANIE

Weź z Kamieniołomu widoczny kafelek Tarasu. Kafelek jest widoczny, jeśli nie jest zakryty przez inny kafelek.

Natychmiast otrzymujesz 1 pojedynczy Filar:

- za każdą krawędź kafelka graniczącą z 1 widocznym kafelkiem na tym samym lub niższym poziomie,
- za każdą krawędź kafelka graniczącą z krawędzią Kamieniołomu,
- za każdą krawędź kafelka graniczącą z dnem Kamieniołomu,
- za kwiat na kafelku Tarasu pasujący do tego na twojej planszy Gracza.

Przykład:

Laura (biały kwiat ) bierze kafelek Granitu **A** i natychmiast otrzymuje 3 pojedyncze Filary:

- 1** 1 za graniczącą kafelek Granitu na tym samym poziomie;
- 2** 1 za graniczącą kafelek Bazaltu na niższym poziomie;
- 3** 1 za graniczące dno Kamieniołomu.

Laura nie otrzymuje Filarów za graniczącą kafelek Gliny, ponieważ znajduje się on na wyższym poziomie.

Jacek (różowy kwiat ) bierze kafelek Bazaltu **B** i natychmiast otrzymuje 3 pojedyncze Filary:

- 4** 1 za graniczącą krawędź Kamieniołomu;
- 5** 1 za graniczącą kafelek Bazaltu na tym samym poziomie;
- 6** 1 za kwiat pasujący do tego na Jacka planszy Gracza.

Jacek nie otrzymuje Filarów za graniczące kafelki Gliny oraz Granitu, ponieważ znajdują się one na wyższych poziomach.



B. BUDOWANIE

1. Kafelek Tarasu

Po wykonaniu Kopania, możesz umieścić wzięty kafelek Tarasu **I/ALBO** kafelek Tarasu ze strefy Magazynu.

Zanim zbudujesz kafelek Tarasu, musisz umieścić Filary. Filar (pojedynczy lub podwójny) musi być umieszczony na **pustym polu na planszy Gracza lub kafelku Tarasu**.

Strefa Budowania na planszy Gracza posiada 64 wycięcia do umieszczania Filarów.

Kafelki Tarasów na stronie Ogrodu mają 4 pola na umieszczanie Filarów (z symbolami na nich lub bez).

W dowolnym momencie swojej tury możesz zamienić 2 pojedyncze Filary na 1 podwójny. Nigdy nie możesz zamienić podwójnego Filaru na 2 pojedyncze.

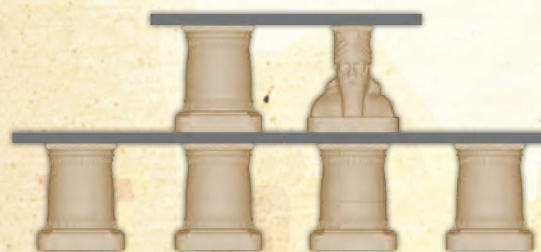


Po umieszczeniu Filarów, możesz umieścić kafelek Tarasu, według poniższych zasad:

- Kafelek Tarasu musi być umieszczony **stroną Ogrodu do góry, na 3 lub 4 Filarach**. Jeżeli kafelek Tarasu został przez ciebie zbudowany na **3 Filarach, natychmiast umieść Belweder** z Puli Ogólnej na polu, pod którym nie ma Filaru.



- 2 Kafelki Tarasów **nie mogą zakrywać się całkowicie**.



- Kafelek Tarasu może leżeć **w całości lub częściowo na podwójnych Filarach**. Na przykład: kafelek Tarasu może zostać umieszczony na 2 pojedynczych Filarach umieszczonych na kafelku Tarasu na pierwszym poziomie i 2 podwójnych Filarach umieszczonych na planszy Gracza.



Uwaga:

- Każdy umieszczony Filar musi być przykryty kafelkiem Tarasu.
- Posąg może zostać użyty jako Filar do podparcia kafelka Tarasu, po czym przestaje być uważany za Posąg (zob. Posąg, str. 6).
- Musisz budować ogród poziom po poziomie. Na przykład: możesz umieścić kafelek Tarasu na trzecim poziomie tylko wtedy, gdy masz kafelek Tarasu na drugim poziomie, nawet jeśli znajdują się one daleko od siebie.

2. Budowanie elementów dekoracyjnych

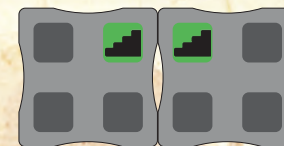
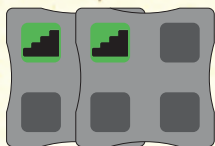
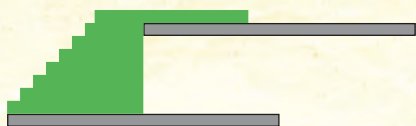
Po umieszczeniu kafelka Tarasu sprawdź, czy możesz zbudować 1 lub więcej elementów dekoracyjnych (Schody, Fontannę, Most lub Posąg). Wzięcie elementu dekoracyjnego z Puli Ogólnej jest darmowe. Elementy te muszą **być zawsze umieszczone**, w całości lub częściowo, **na co najmniej 1 kafelku umieszczonym w tej rundzie**.

Elementy dekoracyjne muszą być umieszczane na **pustych polach z odpowiednimi symbolami i nigdy po przekątnej**.

Każdy element ma swoje zasady dotyczące jego umieszczania:



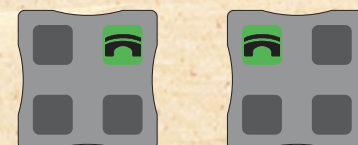
Schody: Schody muszą zawsze łączyć dwa symbole Schodów umieszczone na bezpośrednio sąsiadujących kafelkach Tarasu, oddalonych od siebie o jeden poziom.



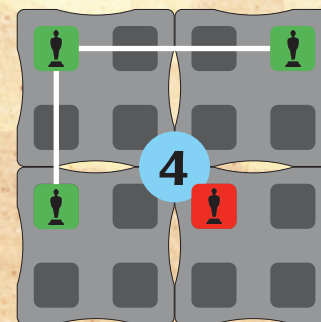
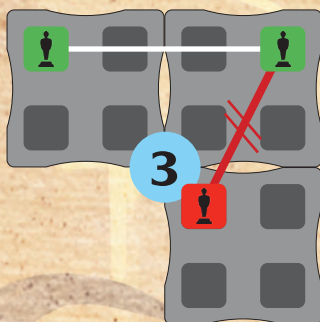
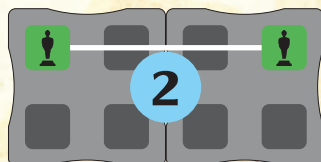
Fontanna: Fontanna musi łączyć 2 symbole Fontanny sąsiadujące ze sobą na dwóch kafelkach Tarasu na tym samym poziomie.



Mosty: Mosty muszą łączyć 2 symbole Mostów leżących naprzeciw siebie na dwóch kafelkach na tym samym poziomie, które są od siebie oddzielone pustą przestrzenią.



Posąg: Pierwszy Posąg możesz umieścić na dowolnym symbolu Posągu. Każdy kolejny Posąg musi znajdować się w linii prostej prowadzonej równolegle do krawędzi kafelków Tarasu od wcześniej umieszczonego Posągu, niezależnie od odległości pomiędzy nimi i poziomów, na których się znajdują..



Przykład:

1. Pierwszy Posąg można umieścić na dowolnym symbolu Posągu.
2. Drugi Posąg jest umieszczony w linii prostej prowadzonej od pierwszego.
3. Trzecie dostępne pole nie jest w linii prostej prowadzonej od żadnego z wcześniej umieszczonych Posągów, więc nie można tam umieścić Posągu.
4. Trzeci Posąg może zostać umieszczony na tym polu, ponieważ znajduje się ono w linii prostej prowadzonej od wcześniej umieszczonego Posągu. Chociaż pole na poprzednim kafelku Tarasu jest teraz w linii prostej z Posągiem, nie można już umieścić tam Posągu, ponieważ kafelek Tarasu na którym się znajduje, został umieszczony w poprzedniej rundzie.

Przypomnienie: Posąg może być następnie użyty jako Filar do podparcia kolejnego kafelka Tarasu, po czym nie jest już uważany za Posąg.

WAŻNE:

Patrząc z góry, pola zasłonięte przez kafelki Tarasu nie mogą być już używane. Oznacza to, że nie można już umieścić na nich Filaru lub elementu dekoracyjnego.

C. MAGAZYNOWANIE/ODRZUCANIE

Jeśli gracz nie wykorzysta 1 lub więcej Filarów otrzymanych w danej rundzie, może zachować je w Magazynie na swojej planszy Gracza.

Na polach w Magazynie można przechować do 6 pojedynczych Filarów, ale **nie podwójnych**. Wszystkie nadmiarowe Filary należy zwrócić do Puli Ogólnej.

Analogicznie, jeśli gracz nie chce umieszczać właśnie wziętego kafelka Tarasu, może go odrzucić lub odłożyć na miejsce na kafelek Tarasu na swojej planszy Gracza. Jeśli znajduje się tam już inny kafelek Tarasu, może go odrzucić i zastąpić nowym.

Nie ma obowiązku umieszczania kafelka początkowego Tarasu ze swojego Magazynu na początku gry, podczas pierwszej rundy. Nie można jednak przechowywać kolejnego kafelka Tarasu, dopóki kafelek początkowego Tarasu nie zostanie umieszczony lub odrzucony.

KONIEC RUNDY

Gdy ostatni gracz zakończy swoją turę, **odkrywa pierwszy żeton Rundy ze stosu**.

Jeśli ten żeton Rundy ma **efekt specjalny**, ma on wpływ na **każdego gracza w jego następnej turze**.

Pierwszy gracz rozpoczyna następną rundę.

Efekty specjalne żetonów Rundy

-  - Weź 1 pojedynczy Filar z Puli Ogólnej.
-  - Weź 1 podwójny Filar z Puli Ogólnej. (Przypomnienie: podwójny Filar nie może być magazynowany na koniec rundy).
-  - Potraktuj jeden z symboli na kafelku Tarasu, który umieszczasz w tej turze, jako inny, dowolny symbol, wybrany przez ciebie.
-  - Jeśli kafelek Tarasu, który umieszczasz w tej turze, ma pole bez symbolu, potraktuj je jako pole z dowolnym, wybranym przez ciebie symbolem.
-  - Jeśli wzięty przez ciebie kafelek Tarasu pasuje do kwiatu na twojej planszy Gracza, otrzymujesz 2 pojedyncze Filary, zamiast 1.
-  - Otrzymujesz 1 pojedynczy Filar mniej, gdy bierzesz swój kafelek Tarasu.

KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy ostatni gracz nie ma już żetonu Rundy do odkrycia.

Następnie należy podliczyć Punktację Końcową.

Punktacja Końcowa

Na koniec gry spójrz na swoją planszę Gracza z góry. Każdy kafelek Tarasu i element dekoracyjny, który jest częściowo lub całkowicie widoczny, zapewnia Punkty Zwycięstwa (PZ). Natomiast wszelkie kafelki Tarasu lub elementy dekoracyjne, które są całkowicie zakryte, nie zapewniają PZ.



- **Posągi:** Każdy Posąg zapewnia 1 PZ pomnożony przez poziom, na którym został zbudowany. Na przykład, Posąg zbudowany na trzecim poziomie zapewnia 3 PZ. Posąg użyty jako Filar jest zakryty, więc zapewnia 0 PZ.



- **Fontanny:** Każda Fontanna zapewnia 3 PZ pomnożone przez poziom, na którym została zbudowana. Na przykład, Fontanna zbudowana na drugim poziomie zapewnia 6 PZ.



- **Mosty:** Podobnie jak w przypadku Fontann, każdy Most zapewnia 3 PZ pomnożone przez poziom, na którym został zbudowany.



- **Schody:** Każde Schody zapewniają PZ w liczbie równej sumie poziomów, które łączą. Na przykład, Schody między pierwszym a drugim poziomem zapewniają 3 PZ, Schody między drugim a trzecim poziomem zapewniają 5 PZ itd.



- **Różnorodność elementów dekoracyjnych:** każdy zestaw 4 różnych elementów dekoracyjnych (1 Posąg + 1 Fontanna + 1 Most + 1 Schody) zapewnia 4 PZ. Każdy element dekoracyjny może być częścią tylko jednego takiego zestawu.



- **Kwiaty:** Każdy zestaw 4 kafelków Tarasu z różnymi kwiatami zapewnia 4 PZ. Każdy kafelek Tarasu może być częścią jednego takiego zestawu.



- **Belwedery:** Każdy Belweder zapewnia 1 PZ (niezależnie od poziomu).



- **Najwyższy punkt:** Otrzymujesz PZ równe podwojonej wartości najwyższego poziomu z kafelkiem Tarasu na twojej planszy Gracza (pierwszy poziom zapewnia 2 PZ, drugi poziom zapewnia 4 PZ, trzeci poziom zapewnia 6 PZ itd.) **Przypomnienie: musisz budować ogród jeden poziom po drugim.**

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu pod względem największej liczby punktów, wygrywa gracz z największą powierzchnią ogrodu (policzcie puste pola Filarów na planszach Graczy, wciąż widoczne z góry; wygrywa gracz z mniejszą liczbą pustych pól). Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

Wskazówka: Na koniec gry posortujcie elementy budowli i kafelki Tarasów zgodnie z opisem w punktach 2 i 3 przygotowania do gry. Będziecie mogli pominąć ten krok podczas przygotowania kolejnej rozgrywki, co przyspieszy rozpoczęcie gry.

Projektant chciałby serdecznie podziękować:

Testerzy: 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, zespół Explor8, i niezliczone inne osobom, o których mogłem zapomnieć!

Dziękujemy Gamelab i Navidowi za pierwsze prototypy oraz wsparcie. Wielkie podziękowania dla zespołu Game Brewer, który jako pierwszy uwierzył w projekt, oraz dla Ludo asbl's Ludoweekend, który pomógł GAG odkryć prototyp i rozpocząć naszą przygodę!

Geek Attitude Games dziękuje swoim wiernym korektorom: Vanessa Parent, Benoitowi Vanhopstalowi, Nicolasowi Koenigowi i Steve'owi Vandenbergh. Dziękujemy również Stéphane Boulay za jej trójstopniową pomoc.

Specjalne podziękowania dla naszego przyjaciela Frédéric'a Delporte, dzięki któremu nasza historia się rozpoczęła. GAG zawsze będzie nosić jego DNA.

Autor: Olivier Grégoire

Ilustracje: The Creation Studio

Modele 3D: Matthias Klein

Grafika: Fabrice Beghin

Tłumaczenie na język angielski i korekta: Alex Millward i Roland Hall dla The Geeky Pen.

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie na język polski: Damian Mazur

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Mateusza Krzysztofa i Marcina Kupca.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/babilon>

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13

44-190 Knurów

portal@portalgames.pl

© 2025 Wszystkie prawa zastrzeżone.

www.facebook.com/wydawnictwoportal

www.portalgames.pl

**Geek
Attitude
Games**

info@geekattitudgames.com

Geek Attitude Games Official

@geekattitudgames

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

www.geekattitudgames.com

