



BABYLON

Wir schreiben das 6. Jahrhundert vor Christus. Nebukadnezar II, König von Babylon, will seine junge Ehefrau, Amytis von Medien, mit prächtigen Gärten ehren, in denen eine Vielzahl duftender Blumen gedeihen. Er ruft daher die bedeutendsten Architekten seines Königreiches herbei, um ihren Einfallsreichtum auf die Probe zu stellen und seine Vision zu verwirklichen: eines der sieben Wunder der antiken Welt zu erschaffen.

In **Babylon** übernehmt ihr die Rolle angesehener Architekten. Ihr sucht im Steinbruch nach den besten Materialien und verwendet diese sinnvoll für den Bau eures Gartens. Am Ende der Partie hat gewonnen, wer vor dem König den schönsten Garten enthüllt. Wer wird der größte Architekt des Königreiches?

SPIELMATERIAL



4 Spielertableaus



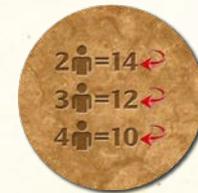
4 Start-Terrassenplättchen



48 Terrassenplättchen



14 Rundenmarker



1 Spielende-Marker

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

1 Wertungsblock



148 Einzel-säulen



60 Doppel-säulen



38 Aussichts-punkte



15 Treppen



15 Springbrunnen



38 Statuen



15 Brücken

Hinweis: Es kann vorkommen, dass in eurer Spielschachtel mehr als die angegebenen Dekorationselemente enthalten sind. Dies hat keinen Einfluss auf das Spiel.

TERRASSENPLÄTTCHEN

Jedes Terrassenplättchen hat eine Materialseite und eine Gartenseite.

Terrassenplättchen enthalten 2 Informationen: Bausymbole und Blumen, die denen auf den Spielertableaus entsprechen.

Beide Seiten eines Plättchens zeigen dieselben Symbole und dieselbe Blume.

Die 4 Start-Terrassenplättchen haben keine Materialseite. Stattdessen zeigen sie die Blumenart, die zum jeweiligen Spielertableau gehört.

Es gibt 3 Arten von **Materialseiten**: Lehm, Granit und Basalt.

Lehmplättchen haben 2 Symbole, Granitplättchen 3 und Basalt 4.

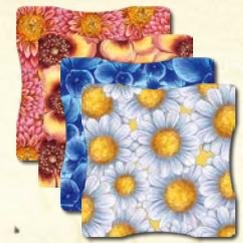
Es gibt 4 **Gartenseiten**, entsprechend den 4 Spielertableaus.



Materialseite



Gartenseite



Start-Terrassenplättchen



Lehm



Granit



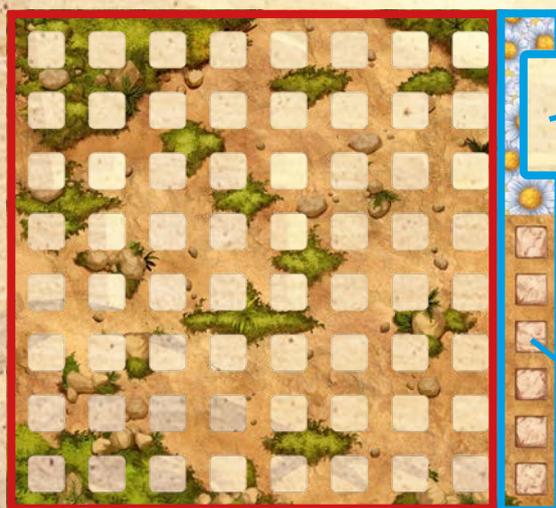
Basalt



SPIELERTABLEAUS

Spielertableaus sind in 2 Bereiche unterteilt:

- Im Baubereich sind 64 Ausstanzungen, in die ihr Säulen stellen könnt, sodass sie aufrecht stehenbleiben. In diesem Bereich baut ihr euren Garten.
- Der Lagerbereich enthält 6 Plätze, um darin Einzelsäulen aufzubewahren, und eine Aussparung, um darin ein Terrassenplättchen für später aufzubewahren.



BAUBEREICH

AUSSPARUNG FÜR
TERRASSENPLÄTTCHEN

LAGERBEREICH

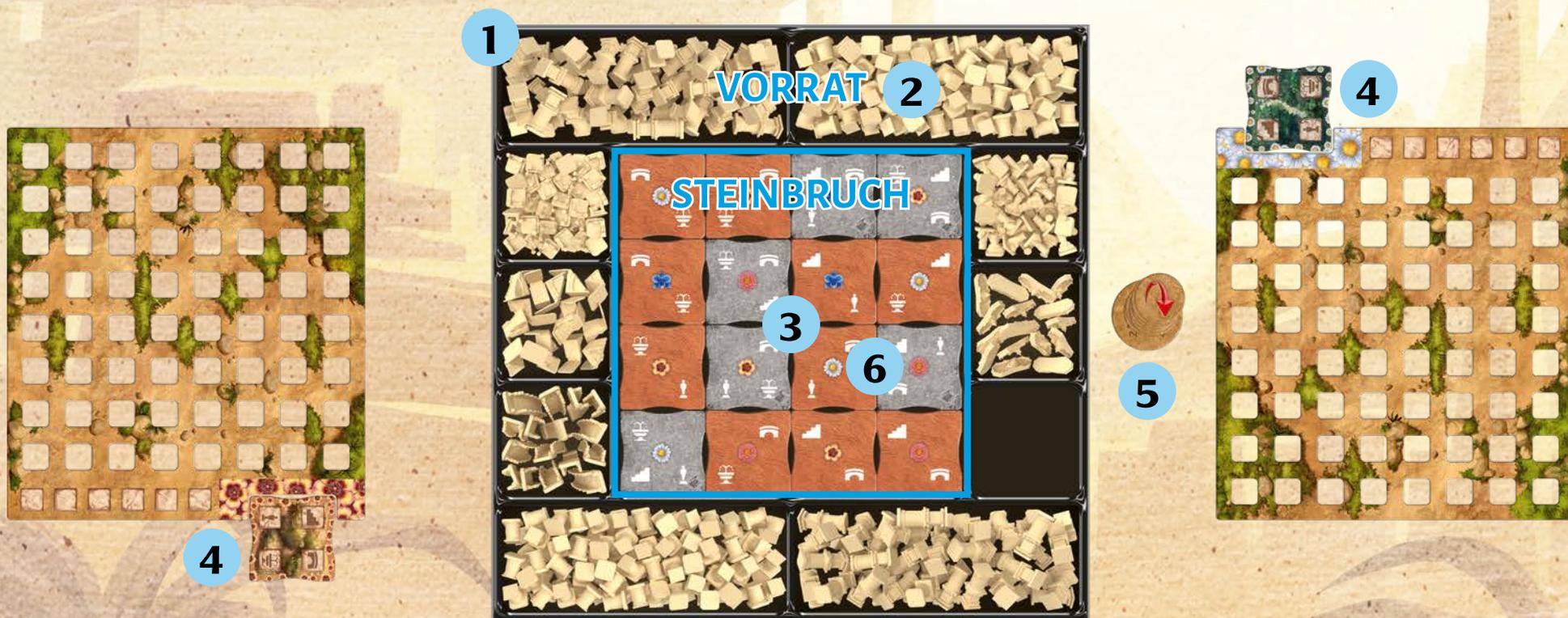
SÄULENLAGER



In der oberen rechten Ecke eines Spielertableaus kann jeder Spieler sehen, welche Blume zu ihm gehört.

SPIELAUFBAU

1. Legt die Spielschachtel in die Mitte des Tisches. Sie stellt den Vorrat und den Steinbruch dar.
2. Legt die Einzel- und die Doppelsäulen im **Vorrat** bereit, ebenso die Aussichtspunkte, Treppen, Springbrunnen, Statuen und Brücken.
3. Bereitet den **Steinbruch** vor, indem ihr die Terrassenplättchen mit der Materialseite nach oben in 3 Schichten auslegt:
 - Legt zuerst die 16 Basaltplättchen zufällig auf dem Boden des Steinbruchs aus.
 - Legt danach die 16 Granitplättchen zufällig auf den Basaltplättchen aus.
 - Legt zuletzt die 16 Lehmplättchen zufällig auf den Granitplättchen aus.
4. Jeder Spieler wählt ein **Spielertableau** und legt es vor sich. Jeder nimmt sich danach **das passende Start-Terrassenplättchen** (es zeigt dieselben Blumen, wie oben rechts auf dem Spielertableau) und legt es in die Aussparung des **Lagerbereichs** seines Tableaus.
5. Mischt die **Rundenmarker** verdeckt und nimmt zufällig je nach Spielerzahl 14/12/10 von ihnen, falls ihr mit 2/3/4 Personen spielt. Legt diese auf den Spielende-Marker ohne sie euch anzuschauen. Legt ungenutzte Rundenmarker verdeckt zurück in die Spielschachtel.
Bestimmt einen zufälligen Startspieler und legt den Stapel mit den Rundenmarkern vor den Spieler rechts vom Startspieler.
6. Passt den Steinbruch nach Anzahl der Mitspieler wie folgt an:
 - **Spielt ihr zu dritt, entfernt 3 Lehmplättchen aus dem Steinbruch:** Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn entfernt jeder Spieler 1 Plättchen seiner Wahl.
 - **Spielt ihr zu zweit, entfernt 6 Lehmplättchen aus dem Steinbruch:** Beginnend mit dem Startspieler entfernt jeder Spieler 1 Plättchen seiner Wahl. Wiederholt diesen Schritt noch 2 Mal.



SPIELBLAUF

Eine Partie dauert eine bestimmte Anzahl an Runden, abhängig von der Spielerzahl: 15 Runden bei 2 Spielern, 13 Runden bei 3 Spielern und 11 Runden bei 4 Spielern. Beginnend mit dem Startspieler und danach im Uhrzeigersinn gilt für jeden Spieler:

- A. Du **musst** eine Graben-Aktion ausführen;
- B. Du **darfst** eine Bauen-Aktion ausführen;
- C. Du **musst** ungenutzte Gegenstände einlagern und/oder ablegen.

Die Schritte B und C könnt ihr auch alle gleichzeitig ausführen. Der Startspieler muss aber mit dem Beginn von Schritt A der nächsten Runde warten, bis alle Spieler ihre Schritte B und C ebenfalls durchgeführt haben.

A. GRABEN

Nimm 1 sichtbares Terrassenplättchen aus dem Steinbruch. Ein Plättchen gilt als sichtbar, falls es nicht von einem anderen Plättchen verdeckt ist.

Du erhältst sofort 1 Einzelsäule:

- für jede Plättchenkante, die an 1 sichtbares Plättchen auf derselben oder einer niedrigeren Ebene angrenzt.
- für jede Plättchenkante, die an den Rand des Steinbruchs angrenzt.
- für jede Plättchenkante, die an den Grund des Steinbruchs angrenzt.
- falls die Blume auf dem Terrassenplättchen den Blumen auf deinem Spielertableau entspricht.

Beispiel:

Sabrina (weiße Blume 🌸) nimmt sich das Granitplättchen **A** und erhält sofort 3 Einzelsäulen:

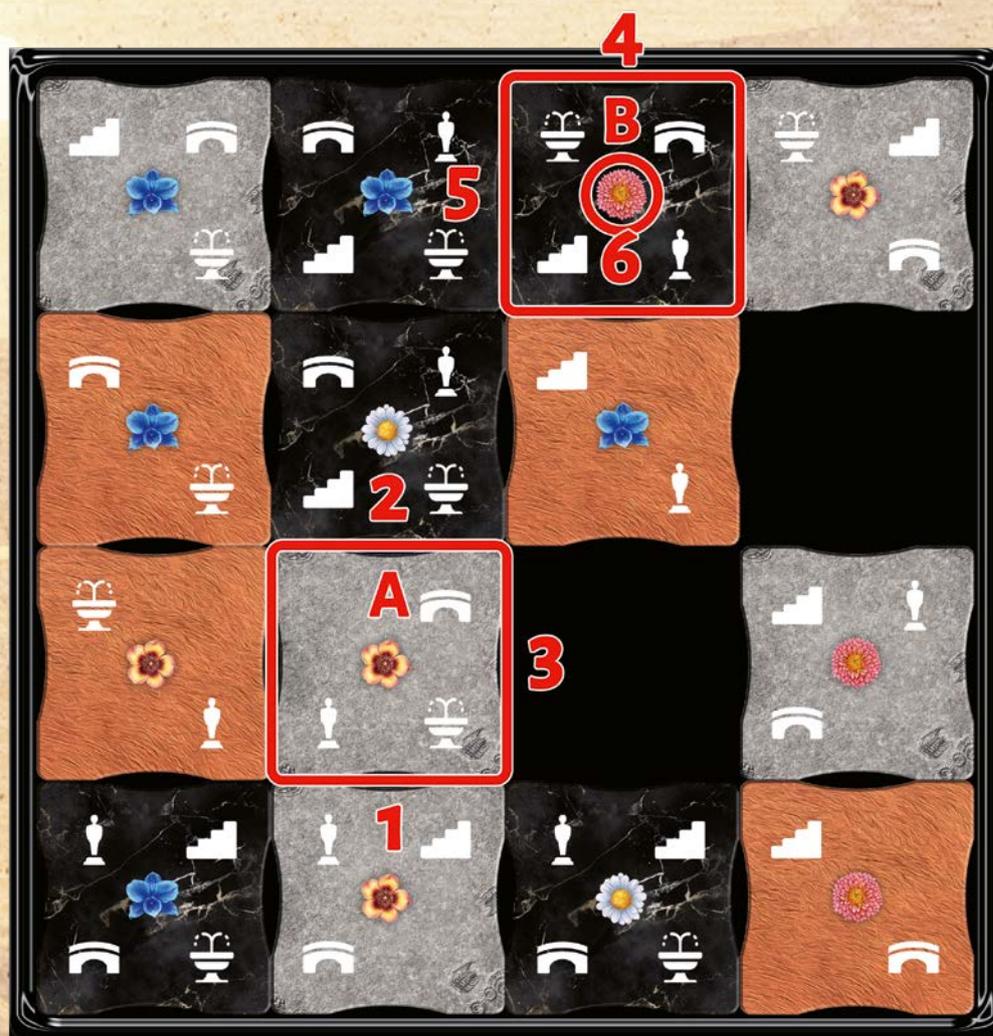
- 1** 1 für das angrenzende Granitplättchen auf derselben Ebene;
- 2** 1 für das angrenzende Basaltplättchen auf der Ebene darunter;
- 3** 1 für den Grund des Steinbruchs.

Sabrina erhält keine Säule für den angrenzenden Lehm, da er auf einer höheren Ebene liegt.

Tobias (rosa Blume 🌺) nimmt sich das Basaltplättchen **B** und erhält sofort 3 Einzelsäulen:

- 4** 1 für den Rand des Steinbruchs;
- 5** 1 für das Basaltplättchen auf derselben Ebene;
- 6** 1, weil das gewählte Plättchen den Blumen auf Tobias' Spielertableau entspricht.

Tobias erhält keine Säulen für die angrenzenden Lehm- und Granitplättchen, weil diese auf höheren Ebenen liegen.



Wichtig: Wenn man sich einmal ein Terrassenplättchen aus dem Steinbruch genommen hat, darf man es nicht mehr zurücklegen und durch ein anderes Plättchen austauschen, falls man sich im Nachhinein entscheidet, dass man es doch nicht benötigt und ein anderes besser brauchen könnte.

B. BAUEN

1. Terrassenplättchen

Nachdem du gegraben hast, darfst du das Terrassenplättchen, das du gerade genommen hast, UND/ODER das Terrassenplättchen aus deinem Lagerbereich platzieren. Die Richtung, in die du es platzierst, spielt dabei keine Rolle.

Bevor du ein Terrassenplättchen platzierst, musst du zuerst Säulen platzieren. Eine (einzeln oder doppelte) Säule muss **auf einem leeren Feld des Spielertableaus oder eines Terrassenplättchens** platziert werden.

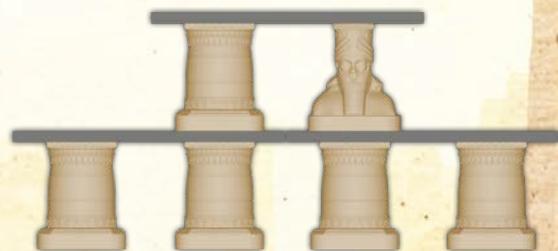
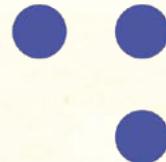
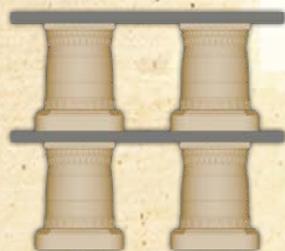
Der Baubereich auf einem Spielertableau besteht aus 64 Ausstanzungen, in die man die Säulen stellen kann.

Die Gartenseite der Terrassenplättchen besteht aus 4 Feldern (mit oder ohne Symbolen), auf denen die Säulen platziert werden.

Du darfst jederzeit 2 Einzelsäulen gegen 1 Doppelsäule tauschen. Allerdings darfst du 1 Doppelsäule nicht gegen 2 Einzelsäulen tauschen.

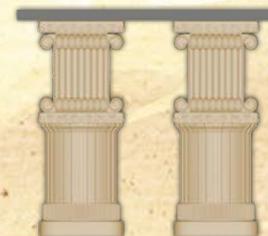
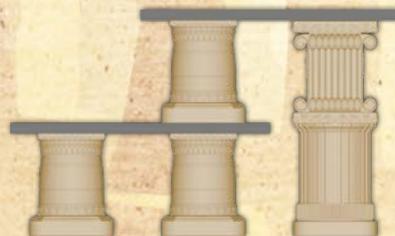
Sobald deine Säulen in der richtigen Position sind, platzierst du dein Terrassenplättchen, wobei du folgende Regeln beachten musst:

- Ein Terrassenplättchen darfst du **mit der Gartenseite nach oben auf 3 oder 4 Säulen** platzieren. Falls du nur **3 Säulen** verwendest, **platziere sofort einen Aussichtspunkt** auf der Ecke des Plättchens, die nicht auf einer Säule liegt. Achte beim Platzieren des Aussichtspunktes darauf, dass du ihn nicht zu weit nach außen legst, da das Plättchen sonst einen leichten Überhang bekommen und herunterfallen könnte.



- 2 Terrassenplättchen auf direkt übereinanderliegenden Ebenen dürfen **einander niemals komplett überlagern**.

- Ein Terrassenplättchen darf **ganz oder teilweise auf Doppelsäulen** aufliegen, sobald du es platzierst. Zum Beispiel darf ein Plättchen auf 2 Einzelsäulen auf einem Plättchen der ersten Ebene und auf 2 Doppelsäulen auf dem Spielertableau liegen.



Babylon ist ein Bau-Spiel. Es gehört zum Spaß des Spiels dazu, dass ihr versucht, mit Geschick eure Plättchen, Säulen und (im nächsten Schritt) eure Dekorationselemente zu platzieren. Dabei kann es in seltenen Fällen geschehen, dass euch mal Teile runterfallen oder ein Teil des Garten einstürzt. Legt die heruntergefallenen Teile dann einfach wieder an die Stelle zurück, von wo sie heruntergefallen sind.

Hinweis:

- Eine Statue darf als Säule genutzt werden, um ein Terrassenplättchen zu stützen. In diesem Fall zählt sie nicht mehr als Statue.
- Du musst deinen Garten eine Ebene nach der anderen aufbauen. Zum Beispiel darfst du ein Gartenplättchen nur dann auf der 3. Ebene platzieren, falls du ein Gartenplättchen auf der 2. Ebene hast. Beide Plättchen dürfen voneinander getrennt liegen.
- Alle platzierten Säulen müssen durch ein Terrassenplättchen abgedeckt sein.

2. Dekorationselemente bauen

Nachdem du ein Plättchen platziert hast, überprüfst du, ob du 1 oder mehr Dekorationselemente bauen darfst (Treppe, Springbrunnen, Brücke oder Statue). Dekorationselemente aus dem Vorrat zu nehmen ist kostenlos. Diese Elemente müssen **immer** entweder ganz oder teilweise **auf mindestens 1 Plättchen platziert werden, das du in dieser Runde platziert hast**.

Dekorationselemente müssen auf **leeren Feldern mit entsprechendem Symbol** platziert werden, und **niemals diagonal** auf den Plättchen.

Jedes Element folgt bei der Platzierung eigenen Regeln:

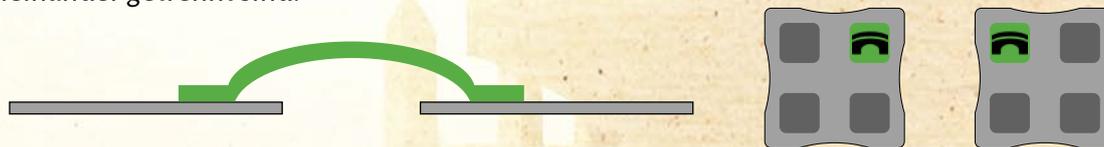
 **Treppen:** Eine Treppe muss 2 Treppensymbole miteinander verbinden, die direkt nebeneinander sind und sich auf 2 Plättchen befinden, die durch 1 Ebene voneinander getrennt sind.



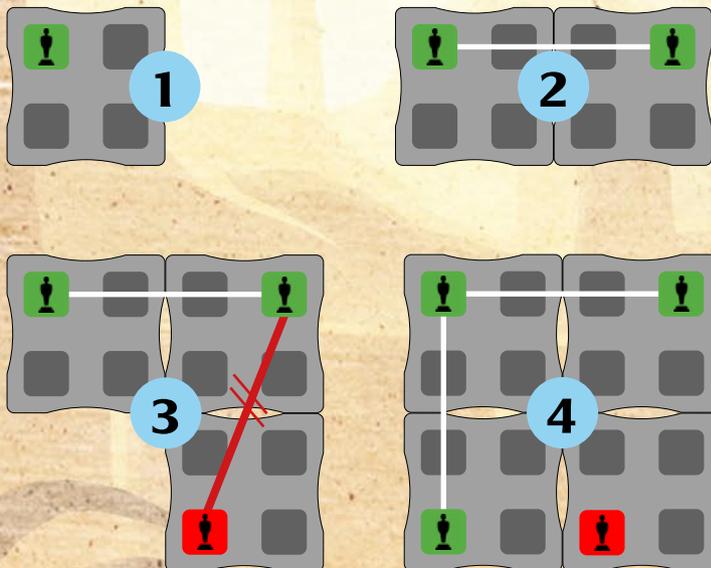
 **Springbrunnen:** Ein Springbrunnen muss 2 Springbrunnensymbole verbinden, die direkt nebeneinander sind und sich auf 2 Plättchen derselben Ebene befinden.



 **Brücke:** Eine Brücke muss 2 Brückensymbole miteinander verbinden, die sich auf 2 direkt gegenüberliegenden Plättchen auf derselben Ebene befinden und durch 1 leeres Feld voneinander getrennt sind.



 **Statue:** Deine erste Statue darfst du auf einem beliebigen Statuensymbol platzieren. Statuen, die du danach platzierst, müssen auf einer orthogonalen Linie mit einer zuvor platzierten Statue liegen. Entfernung und Ebenen spielen dabei keine Rolle.



Beispiel:

1. Die erste Statue darf auf einem beliebigen Statuensymbol platziert werden.
2. Die zweite Statue wird auf einer orthogonalen Linie zur ersten Statue platziert.
3. Der dritte verfügbare Platz liegt mit keiner anderen Statue auf einer orthogonalen Linie, also darfst du hier keine Statue platzieren.
4. Hier darf eine dritte Statue platziert werden, weil das Feld auf einer orthogonalen Linie zu einer anderen Statue liegt. Obwohl das Feld auf dem Plättchen in Punkt 3 nun auf einer orthogonalen Linie mit einer Statue liegt, darfst du dort keine Statue mehr platzieren, weil das Plättchen in einer vergangenen Runde platziert wurde.

Zur Erinnerung: Eine Statue darf als Säule genutzt werden, um darauf ein Terrassenplättchen abzustützen. Danach gilt sie nicht mehr als Statue.

Wichtig:

Felder, die von oben gesehen von einem Plättchen verdeckt werden, können nicht mehr verwendet werden. Das bedeutet, du kannst dort keine Säulen und keine Dekorationselemente mehr platzieren.

C. EINLAGERN/ABLEGEN

Falls du 1 oder mehr Säulen, die du in dieser Runde erhalten hast, nicht verwendest, darfst du sie im Lagerbereich deines Spielertableaus einlagern.

Der Lagerbereich deines Spielertableaus darf bis zu 6 Einzelsäulen enthalten, aber **keine Doppelsäulen**. Überschüssige Säulen müssen zurück in den Vorrat.

Falls du das Terrassenplättchen, das du gerade aufgenommen hast, nicht platzieren möchtest, darfst du es entweder ablegen oder in die Aussparung deines Spielertableaus legen. Falls bereits ein Plättchen in der Aussparung liegt, darfst du dieses ablegen und durch das neue ersetzen.

Während deines ersten Spielzugs musst du nicht auf dem Start-Terrassenplättchen in deinem Lagerbereich bauen. Allerdings darfst du kein weiteres Plättchen einlagern, bis du das Start-Terrassenplättchen platziert oder abgelegt hast.

ENDE DER RUNDE

Sobald der letzte Spieler seinen Zug beendet hat, **dreht er den obersten Rundenmarker auf dem Stapel um**.

Falls dieser Rundenmarker einen **Spezialeffekt** hat, ist **jeder Spieler in seinem nächsten Zug davon betroffen**.

Dann beginnt der Startspieler die nächste Runde.

Spezialeffekte der Rundenmarker



- Nimm 1 Einzelsäule aus dem Vorrat.



- Nimm 1 Doppelsäule aus dem Vorrat. Zur Erinnerung: Eine Doppelsäule kann am Ende eines Zuges nicht eingelagert werden.



- Du darfst 1 Symbol auf einem Terrassenplättchen, das du in diesem Zug platziert hast, in ein anderes Symbol umwandeln.



- Falls das Terrassenplättchen, das du in diesem Zug platzierst, ein Feld ohne Symbol enthält, darfst du es in ein Symbol deiner Wahl umwandeln.



- Falls das Terrassenplättchen, das du gerade aufgenommen hast, der Farbe der Blume deines Spielertableaus entspricht, erhältst du 2 Einzelsäulen statt 1.



- Jeder Spieler erhält 1 Säule weniger, sobald er sein Terrassenplättchen aufnimmt.

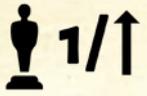
ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald der letzte Spieler keinen Rundenmarker mehr hat, den er umdrehen kann.

Jetzt ist es Zeit für die Schlusswertung.

Schlusswertung

Schaut am Ende der Partie von oben auf eure Spielertableaus. Jedes Plättchen oder Dekorationselement, das ganz oder teilweise sichtbar ist, bringt Siegpunkte (SP) ein. Plättchen oder Dekorationselemente, die völlig verdeckt sind, bringen allerdings keine SP ein.



- **Statuen:** Jede Statue ist 1 SP wert, multipliziert mit der Ebene, auf der sie gebaut wurde. **Beispiel:** Eine Statue auf der dritten Ebene ist 3 SP wert. Eine Statue, die als Säule verwendet wird, ist verdeckt und daher 0 SP wert.



- **Springbrunnen:** Jeder Springbrunnen ist 3 SP wert, multipliziert mit der Ebene, auf der er gebaut wurde. **Beispiel:** Ein Springbrunnen auf der zweiten Ebene ist 6 SP wert.



- **Brücken:** Genau wie Springbrunnen ist jede Brücke 3 SP wert, multipliziert mit der Ebene, auf der sie gebaut wurde.



- **Treppen:** Jede Treppe ist so viel wert, wie die Summe der Ebenen, die sie verbindet. **Beispiel:** Eine Treppe, welche die erste und zweite Ebene miteinander verbindet, ist 3 SP wert. Eine Treppe zwischen der zweiten und dritten Ebene ist 5 SP wert usw.



- **Vielfalt an Dekorationselementen:** Jedes Set aus 4 verschiedenen Dekorationselementen (1 Statue + 1 Springbrunnen + 1 Brücke + 1 Treppe) ist 4 SP wert.



- **Blumen:** Jedes Set aus 4 Plättchen mit verschiedenfarbigen Blumen ist 4 SP wert.



- **Aussichtspunkte:** Jeder Aussichtspunkt ist 1 SP wert (unabhängig von der Ebene).



- **Höchster Punkt:** Du erhältst Punkte entsprechend der Ebene des höchsten Terrassenplättchen mal 2. **Beispiel:** Erste Ebene = 2 SP, zweite Ebene = 4 SP, dritte Ebene = 6 SP, usw.) **Erinnerung: Ihr müsst eure Gärten eine Ebene nach der anderen bauen.**

Der Spieler, der am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der die größte Gartenfläche hat (zählt die Säulenplätze, die von oben betrachtet auf den Spielertableaus noch sichtbar sind. Wer die wenigsten hat, gewinnt). Falls es immer noch einen Gleichstand gibt, haben alle daran Beteiligten gewonnen.

Tip: Sortiert am Ende der Partie eure Dekorationselemente und Terrassenplättchen, wie es in den Schritten 2 und 3 des Spielaufbaus beschrieben ist. Dadurch könnt ihr diese Schritte vor der nächsten Partie überspringen.

Spielidee:
Olivier Grégoire
Illustrationen:
The Creation Studio

3D-Design:
Matthias Klein

Grafikdesign:
Fabrice Beghin



www.geekattitudegames.com

info@geekattitudegames.com

[Geek Attitude Games Officiel](#)

[@geekattitudegames](#)

Olivier Grégoire richtet seinen besonderen Dank an:

Die Spieltesterinnen und Spieltester 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 team sowie die unzähligen Leute, die er vergessen haben mag.

Danke an Gamelab und Navid für die ersten Prototypen und ihre Unterstützung. Großer Dank an das Team von Game Brewer, die als erste an das Projekt geglaubt haben, und an Ludo asbl's Ludoweekend, durch welches Gag den Prototypen entdeckt und unser Abenteuer begonnen hat!

Geek Attitude Games dankt seinen treuen Korrektoren: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig und Steve Vandenberghe. Vielen Dank auch an Stéphane Boulay für ihre dreidimensionale Hilfe.

Ein besonderer Dank geht an unseren Freund Frédéric Delporte, dank dem unsere Geschichte begann. GAG wird immer seine DNA tragen.

©2024 Geek Attitude Games. Deutsche Ausgabe von Elznir Games auf Grundlage einer Übersetzung von The Geeky Pen. Elznir Games ist eine eingetragene Marke von JoeKas World GmbH, Katzentaler Str. 1a, 74834 Elztal. Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen. Diese Information bitte aufbewahren

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion:
Marco Reinartz

Layout und grafische Bearbeitung:
Marco Reinartz

Unter Mitarbeit von:
Martin Becker, Carsten Ehlert, Jasmin Lichius
und Dirk Nielsen



info@elznir-games.de

[ElznirGames](#)

[@elznirgames](#)

www.elznir-games.de