

Channing Jones

Turmbauer von
BABYLON
Les bâtisseurs de la tour de
Tower Builders



REGELHEFT/RULEBOOK/RÈGLES



Deutsch S.2-7



English p.8-13



Français p.14-19

Turmbauer von **BABYLON**

Channing Jones



INHALT

84 Türme



20 Brücken



Edelmänner
in 5 Farben
(pro Farbe 6 kleine
und 2 große)



Regeln

A · DAS TAKTISCHE SPIEL

ÜBERSICHT

Alle Spieler bauen abwechselnd an **einem** gemeinsamen Gebäude und versuchen ihre Edelmänner so zu positionieren (als Mehrheit pro Etage), dass sie zum Schluss die meisten Punkte haben.

VORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Edelmänner dieser Farbe.
 - Jeder Spieler erhält des weiteren die folgenden Bauteile (abhängig von der Spieleranzahl). Alle restlichen Bauteile werden zur Seite gelegt. Diese werden im Spiel nicht verwendet.
- | Anzahl Spieler | Türme pro Spieler | Brücken pro Spieler |
|----------------|-------------------|---------------------|
| 3 | 27 | 6 |
| 4 | 21 | 5 |
| 5 | 16 | 4 |

SPIEL

- Ein Spieler wird zufällig zum Startspieler bestimmt. Dieser macht als erster seinen Zug.
- Im Uhrzeigersinn machen dann die anderen Spieler ihre Züge.
- Es werden solange Züge gemacht, bis das Spiel endet.
- In seinem Zug muss ein Spieler **4 oder 5 Teile** (Bauteile und Edelmänner in beliebiger Kombination) verbauen.
- Kann ein Spieler nur weniger als 4 Teile verbauen, dann darf er gar nichts verbauen und das Spiel ist zu Ende. **Hinweis:** Wenn es einen Zug mit 4 or 5 Teilen gibt, so muss der Spieler diesen machen.
- Es wird an einem gemeinsamen Gebäude gebaut, das am Ende jedes Zuges zusammenhängend sein muss. Siehe Anhang für die Definition eines zusammenhängenden Gebäudes.
- Man muss "korrekt" und rechtwinklig bauen, wie es die Bauteile suggerieren. Insbesondere darf der untere Teil des Brückenbogens nicht aufliegen.
- Ist ein Teil einmal verbaut, so darf es nicht mehr zurückgenommen oder verlegt werden.

BRÜCKEN

- Türme und Brückenpfeiler müssen entweder genau mittig oder genau an einem Ende auf Brücken gesetzt werden.
- Es ist nicht erlaubt zwei Brücken deckungsgleich und direkt übereinander zu bauen (s. Bild).



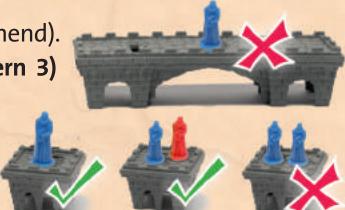
Nicht erlaubt:
Zwei Brücken deckungsgleich
und direkt übereinander
gebaut.



Erlaubt.

EDELMÄNNER

- Edelmänner dürfen nur auf Türme gestellt werden (und nur stehend).
- Auf einem Turm dürfen außerdem **höchstens 2 (bei 5 Spielern 3)** **kleine** Edelmänner stehen, die verschiedene Farben haben müssen, oder nur **ein großer** Edelmann. **Hinweis:** Es dürfen also **nie 2 Edelmänner der gleichen Farbe auf einem Turm stehen.**



SONDERZUG

- Wenn ein Spieler in seinem Zug ausschließlich Brücken und Türme (d.h. keine Edelmänner) verbaut hat, dann darf er am Ende dieses Zuges 2 bereits verbaute Edelmänner gleicher Größe (d.h. entweder 2 kleine oder 2 große) miteinander vertauschen. Dabei ist unerheblich, von welchem Spieler oder welchen Spielern diese Edelmänner sind. Allerdings darf dies nicht dazu führen, dass 2 Edelmänner gleicher Farbe auf einem Turm stehen.

ERSTE RUNDE

In der ersten Runde gelten folgende Einschränkungen:

- Es dürfen keine Edelmänner verbaut werden.
- Der Startspieler darf höchstens 2 Etagen hoch bauen.
- Jeder Spieler muss in seinem Zug die Grundfläche des Gebäudes vergrößern (dies gilt als automatisch erfüllt für den Startspieler). Die Grundfläche des Gebäudes ist die Fläche, die das Gebäude von oben betrachtet einnimmt.



Beispiel:

Nach dem ersten Zug
des Startspielers – 5 Teile,
nicht höher als Etage 2, keine
Edelmänner.

HERUNTERFALLEN

Wenn Teile herunterfallen, müssen sie zuerst wieder aufgebaut werden (so wie sie vorher waren), bevor das Spiel weitergeht.

ENDE

Das Spiel endet, sobald alle Edelmänner verbaut sind oder sobald ein Spieler in seinem Zug nicht mindestens 4 Teile verbauen kann.

Hinweis: Ein Spieler darf auch keinen Sonderzug machen, wenn er nicht mindestens 4 Teile verbauen konnte.

WERTUNG

- Für jede Etage, auf der ein Spieler **allein** die meisten Edelmänner hat, bekommt er so viele Punkte wie die Höhe der Etage. Keine Punkte bei Gleichstand.
- Die Etage muss dabei nicht zusammenhängend sein (d.h. man zählt alle Edelmänner auf der gleichen Höhe).
- Außerdem erhält jeder Spieler noch **1 Minuspunkt** pro unverbauter Brücke.

Hinweis: Die Größe der Edelmänner spielt **keine Rolle** bei der Wertung.

Kopiere die Tabelle auf Seite 20 und verwende diese für ein leichteres Errechnen der Punkte.

Tipp 1: Du kannst das Gebäude von oben abbauen und dabei die Punkte zusammenzählen.

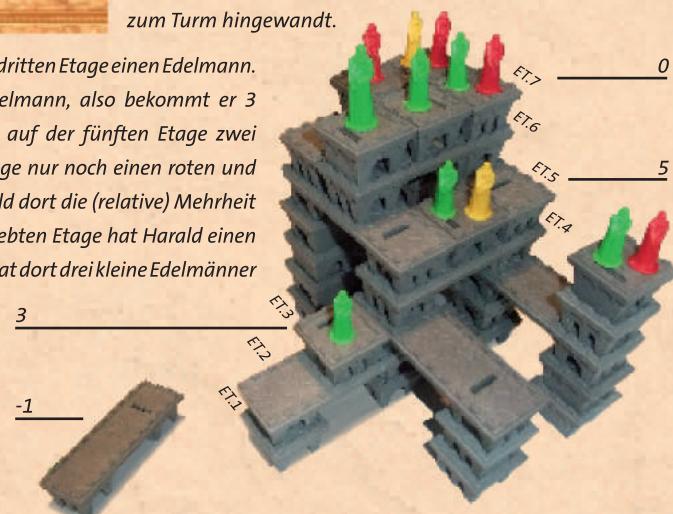


Tipp 2: Du kannst die Skala an der Seite des Schachtelbodens zum Ablesen der Höhe einer Etage verwenden. Stelle dazu den Schachtelboden aufrecht neben den Turm, mit der Skala zum Turm hingewandt.

Beispiel: Harald spielt grün. Er hat auf der dritten Etage einen Edelmann.

Kein anderer Spieler hat dort einen Edelmann, also bekommt er 3 Punkte dafür. Des weiteren hat Harald auf der fünften Etage zwei Edelmänner. Sonst gibt es auf dieser Etage nur noch einen roten und einen gelben Edelmann. Damit hat Harald dort die (relative) Mehrheit und bekommt dafür 5 Punkte. Auf der siebten Etage hat Harald einen großen und zwei kleine Edelmänner. Rot hat dort drei kleine Edelmänner und Gelb auch einen kleinen Edelmann.

Damit hat dort keiner allein die Mehrheit und keiner bekommt somit die Punkte für die siebte Etage. Harald hat keine weiteren Edelmänner verbaut. Er hat aber noch eine Brücke übrig. Somit hat Harald $3 + 5 - 1 = 7$ Punkte.



Gesamtpunkte für Spieler Grün: $0 + 5 + 3 - 1 = 7$

GEWINNER

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer für die höhere Etage Punkte bekommen hat.

VARIANTE – Für Kenner

In einem „Sonderzug“ gilt zusätzlich folgendes: Ein Spieler kann nur Edelmänner miteinander vertauschen, die auf Türmen mit der gleichen Ausrichtung stehen. Die Ausrichtung eines Turms erkennt man an den Öffnungen an den Seiten eines Turms bzw. am Schlitz im Boden des Turms. Jeder Turm hat vier mögliche Ausrichtungen. Zum Abschluss eines Sonderzuges (auch wenn er nicht getauscht hat) darf er dann auch noch einen Turm um 90° drehen (auch wenn dort Edelmänner stehen). **Hinweis:** Diese Variante ist insbesondere für Spieler zu empfehlen, die den Sonderzug als „zu stark“ empfinden.

B. DAS SCHNELLE SPIEL

ÜBERSICHT

Pro Runde baut jeder Spieler jeweils ein Gebäude zusammen mit seinen beiden Nachbarn und versucht dabei seine Edelmänner möglichst schnell und möglichst hoch zu positionieren. Es bauen also alle gleichzeitig und zusammen. Wer dreimal eine Runde gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

VORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alle Edelmänner dieser Farbe.

	Anzahl Spieler	Türme pro Spieler	Brücken pro Spieler
weiteren die in der Tabelle angegebenen Bauteile (je nach Spieleranzahl).	3	27	6
	4	21	5
	5	15	4

Alle restlichen Bauteile werden zur Seite gelegt. Diese werden im Spiel nicht verwendet.

- Die Spieler sollten so im Kreis sitzen, dass jeder jeweils einen linken und rechten Nachbarn in Reichweite hat.

SPIEL

Das Spiel wird rundenweise gespielt.

- Zu Beginn jeder Runde nimmt sich jeder Spieler die Edelmänner seiner Farbe und seine Bauteile (siehe Vorbereitung). Die Sitzordnung bleibt über alle Runden gleich. Die Spieler müssen am Anfang einer Runde ihre Türme, Brücken und Edelmänner separat halten (d.h. kein „vorbereitendes Bauen“).
- Ein Spieler gibt das Startsignal. Dann baut jeder gleichzeitig mit seinen beiden direkten Nachbarn zusammen jeweils ein oder mehrere Gebäude. Jeder hat also zwei Bereiche beim Bauen, einen mit den linken Nachbarn und einen mit dem rechten. Nur in diesen Bereichen darf jeder seine Teile verbauen. Jeder versucht die Gebäude so hoch wie möglich zu bauen und seine Edelmänner dort zu positionieren. Gebäude dürfen (müssen aber nicht) gemeinsam gebaut werden.
- Tipp: Baue nur jeweils an einem Gebäude mit jedem deiner Nachbarn, wenn möglich.*
- Man muss "korrekt" und rechtwinklig bauen, wie es die Bauteile suggerieren. Insbesondere darf der untere Teil des Brückenbogens nicht aufliegen.
- Ist ein Teil (Bauteil oder Edelmann) einmal verbaut, so darf es nicht zurückgenommen oder umgelegt werden. Ausnahme: Ein kleiner Edelmann darf von einem Turm heruntergenommen werden, wenn dort ein großer Edelmann steht. Man darf auch Edelmänner etwas zur Seite schieben um Platz für weitere zu machen.

HERUNTERFALLEN

- Wenn ein Spieler bereits verbaute Bauteile herunterstößt, so muss er diese zur Seite legen. Sie dürfen in dieser Runde nicht mehr verwendet werden und zählen außerdem jeweils als 1 Minuspunkt bei der endgültigen Wertung des Spielers in dieser Runde. Heruntergefallene Edelmänner dürfen allerdings wieder verwendet werden.
- Wenn ein Spieler einen Edelmann eines anderen Spielers herunterstößt, so ist er aus dieser Runde ausgeschieden. Er muss sofort aufhören zu bauen und darf auch keine Teile mehr anfassen.

ENDE DER RUNDE

Sobald ein Spieler seine verfügbaren Edelmänner verbaut hat, kann er "Stopp" rufen. Es darf dann keiner mehr weiterbauen. Die Runde ist auch zu Ende, wenn keiner mehr weiterbauen kann. Die Gebäude dürfen dann nicht mehr angefasst oder festgehalten werden.

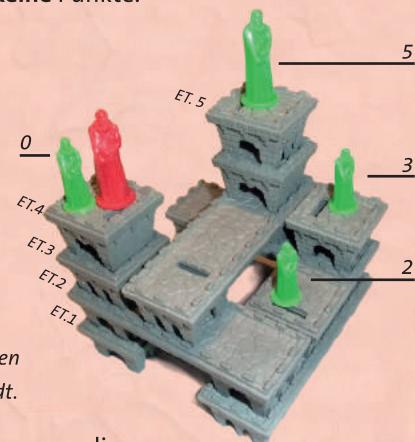
WERTUNG

- Für jeden Edelmann, der **alle** folgenden Bedingungen erfüllt, bekommt ein Spieler so viele Punkte wie Etagen unter diesem Edelmann liegen.
 - Der Edelmann steht auf einem Turm.
 - Der Edelmann ist der einzige seiner Farbe auf diesem Turm.
 - Es gibt (außer ihm selbst) keinen großen Edelmann auf diesem Turm.
 - Auf dem zusammenhängenden Gebäude*, auf dem der Edelmann steht, steht irgendwo ein Edelmann einer **anderen** Farbe. *Definition eines zusammenhängenden Gebäudes siehe S.7).
- Für alle anderen Edelmänner bekommen die Spieler **keine** Punkte.
- Jeder Spieler addiert die Punkte für seine zwei Bereiche (Nachbarn) jeweils **separat** auf.

Beispiel: Harald hat bei seinem linken Nachbarn drei kleine Edelmänner auf den Etagen 2, 3 und 4 und einen großen auf Etage 5 stehen. Der Edelmann auf Etage 3 steht jedoch zusammen mit einem großen Edelmann des Nachbarn, also bekommt er dafür keine Punkte. Seine Punktsumme ist also $2 + 3 + 5 = 10$.



Tipp: Du kannst die Skala an der Seite der Schachtel zum Ablesen der Höhe einer Etage verwenden. Stelle dazu die Schachtel aufrecht neben das Gebäude, mit der Skala zum Turm hingewandt.



- Jeder Spieler nimmt dann von seinen zwei Punktsummen die kleinere. Dies ist seine endgültige Wertung für diese Runde.

Beispiel: Harald hat bei seinem linken Nachbarn 10 und bei seinem rechten Nachbarn 6 Punkte gemacht. Seine endgültige Wertung ist also 6.

- Der Spieler mit der höchsten Wertung gewinnt die Runde. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der geringeren Anzahl unverbauter Teile. Ist auch dies gleich, so gibt es mehrere Gewinner.
- Ein Spieler, der in dieser Runde einen Edelmann eines anderen Spielers heruntergestoßen hat, ist für diese Runde ausgeschieden und kann in keinem Fall Gewinner dieser Runde werden.
- Gewinner einer Runde legen einen ihrer großen Edelmänner zur Seite. Diesen dürfen sie für den Rest des Spiels nicht mehr verwenden. Er zählt allerdings zu der Anzahl unverbauter Teile bei Gleichstand.

Gesamtpunkte für Spieler Grün bei diesem Gebäude:

$$5 + 0 + 3 + 2 = 10$$

GEWINNER

Der erste Spieler, der drei Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

VARIANTEN

Mit Stoppuhr

Statt eine Runde wie oben zu beenden, benutzen die Spieler eine Stoppuhr. Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn auf eine Zeit (z.B. 5 Minuten). In jeder Runde können die Spieler dann so lang bauen.

Für Kenner

Wenn alle Türme eines Gebäudes die gleiche Ausrichtung haben, dann verdoppelt jeder Spieler die Punkte für einen seiner Edelmänner dort. Die Ausrichtung eines Turms erkennt man an den Öffnungen an den Seiten eines Turms bzw. an dem Schlitz im Boden des Turms. Jeder Turm hat vier mögliche Ausrichtungen.

ANHANG

Definition eines zusammenhängenden Gebäudes:

Ein Gebäude ist zusammenhängend, wenn alle Bauteile hiervon notwendigerweise miteinander verbunden sind. Mit anderen Worten: Man kann nicht einen Teil davon waagerecht wegschieben, ohne dass Teile herunterfallen. Siehe Beispiele unten.



IMPRESSUM

Spielentwicklung: Channing Jones

Grafikdesign und Illustration: Christian Opperer

Übersetzung ins Französische: Stéphane Athimon (Regeln), Hubert Rinner (Schachtel)

Danksagungen des Autors:

Danke an die Spieletester: Andreas Kuhnekath (insbesondere für die Idee mit den Mehrheiten), Verein Casus Belli, Moenen & Mariken Spielegruppe, Spieletreff Mönchengladbach/Wegberg, u.a. sowie an Johannes Grimm und Susan Jones für das Korrekturlesen.

Mücke Spiele Kontaktinformationen:

Mücke Spiele

Pescher Str. 235

41065 Mönchengladbach / Germany

Tel.: ++49-2161-9922982 Fax: ++49-2161-9922981



© Mücke Spiele, 2017.

BABYLON

Tower Builders

by Channing Jones



10+



30'



3 - 5



COMPONENTS

84 towers



20 bridges



noble pawns

in 5 colors

(6 small and 2 large
ones per color)



rulebook

A. THE TACTICAL GAME

OVERVIEW

Players take turns building a common structure. The object is to position their nobles (as majority per level) to score the most points at game end.

PREPARATION

- Each player selects a color taking all the nobles of that color.
 - Each player also receives the following building parts according to the number of players. The remaining pieces are all put away, as these are not used in the game.
- | number of players | towers per player | bridges per player |
|-------------------|-------------------|--------------------|
| 3 | 27 | 6 |
| 4 | 21 | 5 |
| 5 | 16 | 4 |

PLAY

- Select one player as the starting player for the first turn.
- The remaining players take their turns in clockwise order.
- Players continue taking turns until the game ends.
- All the players construct one building together.
- Each player **must** place **4 or 5 pieces** (building parts or nobles in any combination) during his or her turn.
- If a player cannot place at least 4 pieces, then he or she may not place anything and the game ends. *Note: If there is a possible move to place 4 or 5 pieces, then the player must do that.*
- At the end of every turn the building must be connected (see appendix for the definition of a connected building).
- All building parts must be placed „correctly“ according to their design, this means at right angles. Specifically, the arch of the bridge may not be placed directly on top of another piece.
- Once a piece (building part or noble) has been placed, it may not be taken back or relocated.

BRIDGES

- Towers (and ends of bridges) which are placed on top of a bridge must be placed either exactly in the center or at one end.
- Two bridges also may not be placed directly and congruently above each other (see image).



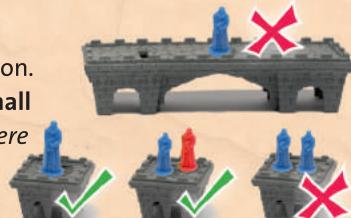
Not allowed:
Two bridges placed
directly and congruently
above each other



Allowed.

NOBLES

- Nobles may only be placed on towers and in an upright position.
- On every tower there may be only **1 large noble** or up to **2 small nobles (or 3 with 5 players)** in different colors. **Note:** There may never be 2 nobles of the same color on a tower.



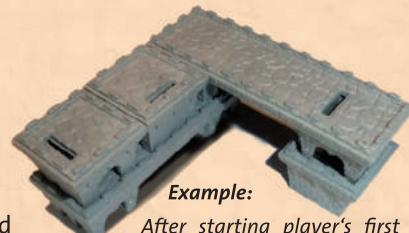
SPECIAL MOVE

- If a player has only placed bridges and towers on his or her turn (i.e. no nobles), then at the end of the turn he or she may switch the positions of any 2 nobles played previously.
- These nobles must be of the same size (i.e. either 2 small or 2 large ones).
- This also should not result in having 2 nobles of the same color on a tower.

FIRST ROUND

Additional restrictions apply for the first round:

- Players may not place nobles.
- The starting player may not build higher than 2 levels.
- Further every player must extend the base area of the building on his or her turn (this is automatically fulfilled for the starting player). The base area is the area that the building covers when viewed directly from above.



Example:
After starting player's first
turn – 5 pieces, not higher than
2 levels, no nobles.

KNOCKED DOWN PIECES

If any pieces from the building are knocked or fall down, these must be put back into position (as they were) before the game continues.

GAME END

The game ends when all nobles have been placed or when a player cannot place at least 4 pieces on his or her turn.

Note: If a player cannot place at least 4 pieces on his or her turn, then he or she also may not make a special move.

SCORING

Points are awarded for every level:

- The player with the most nobles on a level scores points equal to the height of that level.
- In case of a tie no one scores points for that level though.
- The level need not be conjoined (i.e. you count all the nobles at the same height regardless of where they are).
- Players also score **1 minus point** per left over bridge (i.e. which they have not placed).

Note: The size of the nobles does not matter for scoring.

A scoring table is available at the end of the rulebook to copy and use for adding up points.

Practical Tip 1: Count the points starting at the highest level. Then remove all the pieces of that level and continue downwards.



Practical Tip 2: Use the scale on the side of the box bottom to measure the height of a level. Place the box bottom upright next to the building with the scale facing towards it.

Example: Channing is playing green. He has a noble on the third level. No other player has a noble there, so he gets 3 points for that. Furthermore he has two nobles on the fifth level. There is only 1 yellow and 1 red noble on this level. Channing then has the majority on that level and gets 5 points. On the seventh level Channing has 1 large and 2 small nobles. Red has 3 small nobles and Yellow also has a small noble there. So no one has the majority on this level and no one gets points for it. Channing has no other nobles but he does have a bridge left over.

His total is then $3 + 5 - 1 = 7$ points.



Green player's total score: $0 + 5 + 3 - 1 = 7$

WINNING

The player with the most points wins the game. In case of a tie the player who scored on the highest level wins.

VARIANT – The expert game

The expert game modifies the special move in the following manner. A player may only switch nobles that are standing on towers with the same orientation. The orientation of a tower is indicated by the openings on the side and the slit on top. Every tower has four possible orientations. At the end of a special move (even without switching) the player may rotate a tower by 90° (even one with nobles on it).

Note: This variant is recommended for players, who might consider the special move as "too advantageous".

B· THE FAST GAME

OVERVIEW

Every round players construct a building with each of their two neighbors and try to place their nobles as quickly and as high as possible. The player who wins three rounds wins the game.

PREPARATION

- Each player selects a color taking all the nobles of that color.

number of players	towers per player	bridges per player
3	27	6
4	21	5
5	15	4

remaining pieces are all put away, as these are not used in the game.

- Players should sit in a circle so that everyone has a left and a right neighbor within reach.

PLAY

- The game is played in rounds.
- At the start of a round distribute the building parts as described above in the preparation section (players keep the same color and seating order though). Players must hold their towers, bridges and nobles separate from each other (i.e. they cannot make „preliminary constructions“).
- One player gives the signal to start. Then all players simultaneously construct one or more buildings together with each of their neighbors (or separately). So each player has two construction areas shared with his or her neighbors, one on the left and one on the right (players may only place their pieces in these areas). Everyone tries to build as high as possible and place their nobles on these buildings. Buildings may be constructed cooperatively (but need not).
 - Hint: Cooperate with your neighbors to build only one building in each of your construction areas if possible.
 - All building parts must be placed „correctly“ according to their design, this means at right angles. Specifically, the arch of the bridge may not be placed directly on top of another piece.
 - Once a piece (building part or noble) has been placed, it may not be taken back or relocated (exception: a small noble may be removed from a tower if there is a large noble there). You may move nobles slightly to the side to make room for other nobles on the same tower though.

KNOCKED DOWN PIECES

- If a player knocks building parts down, then he or she must put these to the side on a pile. These may not be used anymore for this round and each one counts as a minus point on the final score of that player in this round. Nobles that have fallen down may be reused.
- If a player has knocked down nobles of **another** player, then he or she is out of this round. He or she must immediately stop building and may not touch any more parts for this round.

END OF ROUND

As soon as a player has placed all of his or her nobles, then he or she may call “stop”. All players must then stop building. The round is also over if no one can build any further. Once a round has stopped no one may hold or touch any of the buildings.

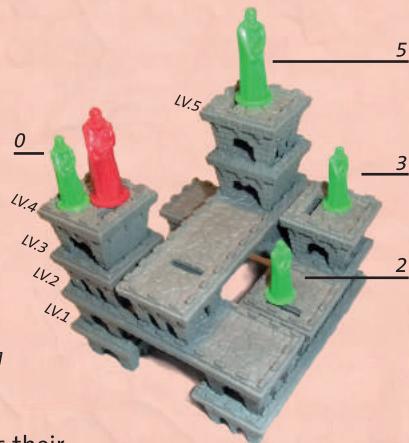
SCORING

- Players score a number of points per noble equal to the number of levels under that noble, if it fulfills **all** of the following conditions:
 1. The noble is standing on a tower.
 2. The noble is the only one of its color on that tower.
 3. There is no large noble on that tower (other than itself).
 4. There is a noble of another color on the connected building* on which the noble is standing.
- *see definition of connected building in the appendix (pg.13)
- Players do not get any points for any other nobles.
- Every player adds up their points **separately** for each of their two constructions areas (neighbors).

Example: Channing has 3 small nobles on levels 2, 3, and 4 and one large noble on level 5. The noble on level 4 is standing together with a large noble of his neighbor, so he gets 0 points for that one. His total is therefore $2 + 3 + 5 = 10$.



Practical Tip: Use the scale on the side of the box bottom to measure the height of a level. Place the box bottom upright next to the building with the scale facing towards it.



Green player's total score for this building:
 $5 + 0 + 3 + 2 = 10$

- Players take the smaller one of their two totals. This is their final score for the round.

Example: Channing has scored 10 points with his left neighbor and 6 points with his right neighbor. His final score is thus 6.

- The player with the highest score wins the round. In case of a tie the player with the smaller number of unplaced pieces wins. If this also results in a tie then there are multiple winners.
- A player who knocked down nobles of another player in this round does not score (i.e. he or she cannot win the round in any case).
- Winners of a round each put one of their large nobles to the side. They may not use this piece for the rest of the game. It still counts as an unplaced piece in the case of a tie.

WINNING

The first player to win three rounds wins the game.

VARIANTS

With a stop watch

Instead of ending a round as described above players may use a stop watch. At the start of the game the players agree to a time (e.g. 5 minutes). All players then have that amount of time to build in a round.

The expert game

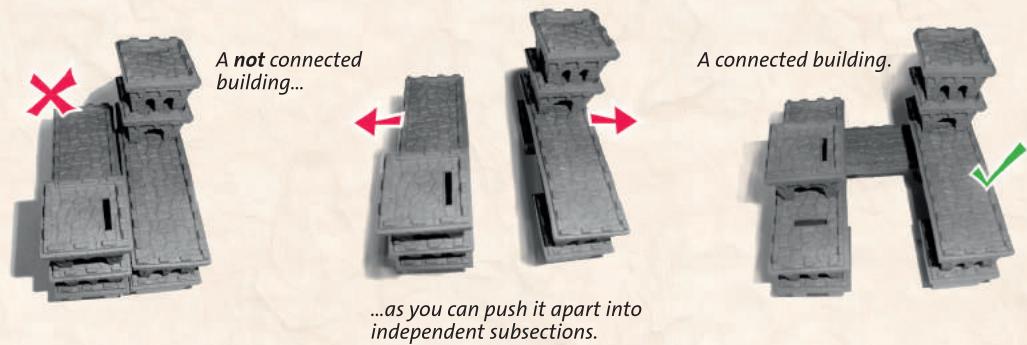
If all towers of a building have the same orientation, then every player doubles the points for one of their nobles there.

The orientation of a tower is indicated by the openings on the side and the slit on top. Every tower has four possible orientations.

APPENDIX

Definition of a connected building:

A building is considered to be connected if all the parts are attached to the rest. In other words, there is no subsection that is independent of the rest.



IMPRINT

Game Design: Channing Jones

Graphic Design and Art: Christian Opperer

Translation into French: Stéphane Athimon (rules), Hubert Rinner (box)

Author's Thanks:

Thanks to all the playtesters: Andreas Kuhnekath (also for the idea with the majorities), Casus Belli association, Moenen & Mariken gaming group, Mönchengladbach/Wegberg gaming group, et al. and to Johannes Grimm and Susan Jones for proofreading

Mücke Spiele contact information:

Mücke Spiele

Pescher Str. 235

41065 Mönchengladbach / Germany

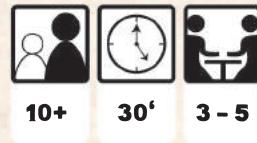
Tel.: ++49-2161-9922982 Fax: ++49-2161-9922981



© Mücke Spiele, 2017.

Les batisseurs de la tour de BABYLON

Channing Jones



CONTENU

84 tours



20 ponts



pions de nobles

en 5 couleurs

(6 petits et 2 grands
par couleur)



livret de
règles

A LE JEU TACTIQUE

APERÇU

Les joueurs jouent chacun leur tour pour construire une structure commune. L'objectif est de positionner leurs nobles dessus (une majorité par étage) pour marquer le plus de points à la fin de la partie.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les nobles de cette couleur.
 - Chaque joueur reçoit aussi les parties suivantes de bâtimens, en fonction du nombre de joueurs, les éléments restants sont mis de côté, car ils ne seront pas utilisés pour cette partie.
- | | Nombre de joueurs | Tours par joueur | Ponts par joueur |
|---|-------------------|------------------|------------------|
| 3 | 27 | 6 | |
| 4 | 21 | 5 | |
| 5 | 16 | 4 | |

JOUER

- Choisissez un joueur qui sera le premier joueur du premier tour.
- Les joueurs restants joueront dans le sens horaire chacun leur tour.
- Les joueurs continuent à jouer chacun leur tour jusqu'à la fin de la partie.
- Tous les joueurs vont construire un bâtiment ensemble.
- Chaque joueur **doit placer 4 ou 5 pièces** (parties de bâtiments ou nobles dans n'importe quelle combinaison) pendant son tour.
- Si un joueur ne peut pas placer au moins 4 pièces, alors il ne peut rien placer et la partie est terminée. *Remarque : S'il est possible de placer 4 ou 5 pièces, alors le joueur doit le faire.*
- À la fin de chaque tour, le bâtiment devra être raccordé. (Voir la définition d'un bâtiment raccordé, à la page 19).
- Toutes les parties des bâtiments doivent être placées «correctement» en fonction de leur forme, cela signifie perpendiculairement. Plus spécifiquement, l'arche des ponts ne peut pas être placée directement sur une autre pièce.
- Dès qu'une pièce (une partie de bâtiment ou un noble) a été placée, elle ne peut pas être retirée ou replacée.

PONTS

- Les tours (et les fins de pont) qui sont placées sur un pont doivent être placées soit exactement au centre soit sur une des extrémités.
- Deux ponts ne peuvent être placés directement et l'un au-dessus de l'autre (voir l'image ci-dessous).



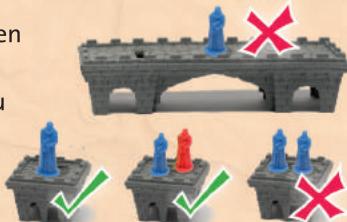
Interdit :
deux ponts placés
directement et directement
l'un sur l'autre.



Autorisé.

NOBLES

- Les nobles ne peuvent être placés que sur des tours et qu'en position verticale.
- Sur chaque tour, il ne peut y avoir que **1 seul grand noble ou jusqu'à 2 petits nobles (ou 3 dans les parties à 5 joueurs)** de différentes couleurs. *Remarque : Il ne peut jamais y avoir 2 nobles de la même couleur sur une tour.*



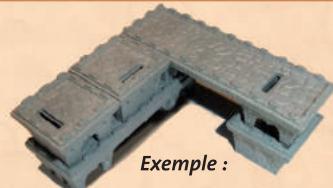
COUP SPÉCIAL

- Si un joueur a seulement placé des ponts et des tours pendant son tour de jeu (c'est-à-dire pas de noble), alors à la fin de son tour il peut échanger la position de 2 nobles joués précédemment.
- Ces nobles doivent être de la même taille (c'est-à-dire soit 2 petits, soit 2 grands).
- Bien sûr, cet échange ne doit pas avoir pour résultat d'avoir 2 nobles de la même couleur sur une tour.

PREMIÈRE MANCHE

Des restrictions supplémentaires sont appliquées lors de la première manche :

- Les joueurs ne peuvent pas placer de nobles.
- Le premier joueur ne peut pas dépasser 2 étages de construction.
- De plus, chaque joueur doit étendre la zone de base du bâtiment lors de son tour de jeu (c'est automatiquement fait par le premier joueur). La zone de base du bâtiment correspond à la zone que le bâtiment couvre lorsqu'il est vu du dessus.



Exemple :

Après le premier tour du premier joueur – 5 pièces, pas plus hautes que 2 étages, pas de noble.

PIÈCES RENVERSÉES

Si des pièces du bâtiment sont renversées ou tombent, elles doivent être remises dans leur position (comme elles étaient) avant de poursuivre la partie.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque tous les nobles ont été placés ou lorsqu'un joueur ne peut pas placer au moins 4 pièces pendant son tour.

Remarque : Si un joueur ne peut pas placer au moins 4 pièces pendant son tour, alors il ne peut pas non plus réaliser de coup spécial.

DÉCOMPTE DES POINTS

Des points sont accordés pour chaque étage :

- Le joueur qui a le plus de nobles à un étage marque un nombre de points égal à la hauteur de cet étage.
- En cas d'égalité, personne ne marque de points pour cet étage.
- L'étage ne doit pas forcément être uni (c'est-à-dire que tous les nobles à la même hauteur sont comptés, sans tenir compte de l'endroit où ils se trouvent).
- Les joueurs perdent 1 point par pont restant (c'est-à-dire ceux qu'ils n'ont pas placés).

Remarque : la taille du noble n'est pas prise en compte dans le décompte des points.

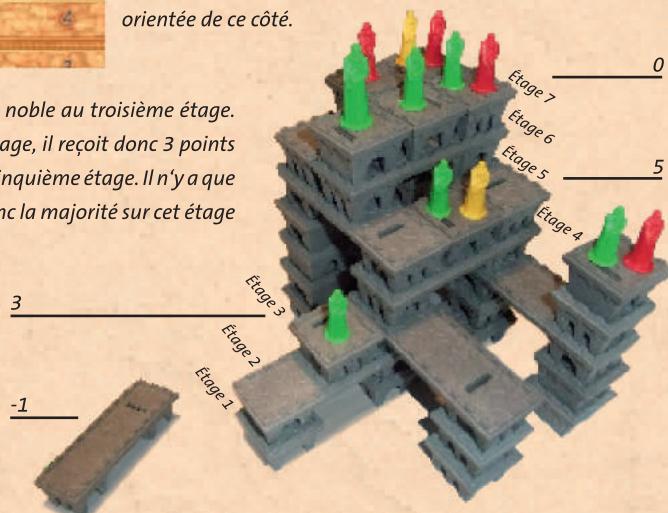
Un tableau de score est disponible à la fin du livret de règles. Vous pouvez le copier et l'utiliser pour compter les points.

Conseil pratique 1 : comptez les points à partir de l'étage le plus haut. Ensuite, retirez toutes les pièces de cet étage et continuez à compter en descendant.



Conseil pratique 2 : utilisez l'échelle sur le côté du dos de la boîte pour mesurer la hauteur d'un étage. Placez le dos de la boîte verticalement à côté du bâtiment, échelle visible et orientée de ce côté.

Exemple : Christian joue en vert. Il a un noble au troisième étage. Aucun autre joueur n'a de noble à cet étage, il reçoit donc 3 points pour cela. De plus, il a deux nobles sur le cinquième étage. Il n'y a que 1 seul jaune et 1 seul vert. Christian a donc la majorité sur cet étage et il reçoit 5 points. Sur l'étage sept, Christian a 1 grand noble et 2 petits. Rouge a 3 petits nobles et Jaune en a aussi un petit. Comme personne n'a la majorité sur cet étage, personne ne marque de points. Christian n'a pas d'autres nobles, mais il lui reste un pont. Son total de points est donc de $3 + 5 - 1 = 7$ points.



Score total du joueur vert : $0 + 5 + 3 - 1 = 7$

VAINQUEUR

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a marqué des points à l'étage le plus haut remporte la partie.

VARIANTE – Le mode expert

Le mode expert modifie le coup spécial de la manière suivante : un joueur ne peut échanger des nobles qui sont sur des tours qui ont la même orientation. L'orientation d'une tour est indiquée par les ouvertures sur le côté et la fente sur le dessus. Toutes les tours ont quatre orientations possibles. À la fin d'un coup spécial (même sans échanger) le joueur peut pivoter une tour de 90° (même une tour avec des nobles dessus).

Remarque : cette variante est conseillée pour les joueurs qui peuvent considérer le coup spécial comme «trop avantageux».

B. LE JEU RAPIDE

APERÇU À chaque manche, les joueurs vont construire un bâtiment avec chacun de leurs deux voisins et ils vont essayer de placer leurs nobles aussi vite et aussi haut que possible. Le joueur qui remporte trois manches remporte la partie.

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les nobles de cette couleur.
- Chaque joueur reçoit aussi les parties de bâtiments suivantes, en fonction du nombre de joueurs, les pièces restantes sont mises de côté, car elles ne seront pas utilisées dans cette partie.
- Les joueurs doivent s'asseoir en cercle autour de la table pour que tout le monde puisse avoir un voisin accessible à droite et à gauche.

Nombre de joueurs	Tours par joueur	Ponts par joueur
3	27	6
4	21	5
5	15	4

JOUER • La partie se déroule en un certain nombre de manches.

- Au début d'une manche, distribuez les parties de bâtiments comme indiqué ci-dessus, dans la partie «mise en place» (les joueurs gardent les mêmes couleurs et l'ordre dans lequel ils sont assis). Les joueurs doivent garder leurs tours, leurs ponts et leurs nobles, bien séparés les uns des autres (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas faire de «constructions préliminaires»).
- Un joueur donne le signal de départ. Ensuite, tous les joueurs construisent simultanément un ou plusieurs bâtiments ensemble avec chacun de leur voisin (ou séparément). Par conséquent, chaque joueur a deux zones de construction qu'il partage avec ses voisins, une sur la gauche et

une sur la droite (les joueurs ne peuvent placer leurs pièces que dans ces zones). Tout le monde essaye de construire aussi haut que possible tout en plaçant ses nobles sur les bâtiments. Les bâtiments peuvent être construits en coopération (mais ce n'est pas obligatoire).

- *Conseil : coopérez avec vos voisins pour construire seulement un bâtiment dans chacune de vos zones de construction si possible.*
- Tous les bâtiments doivent être placés «correctement» en fonction de leur forme, cela signifie perpendiculairement. Plus particulièrement, les arches des ponts ne peuvent pas être placées directement sur une autre pièce.
- Dès qu'une pièce a été placée (partie de bâtiment ou noble), elle ne peut pas être reprise ou remise ailleurs (exception : un petit noble peut être retiré d'une tour s'il y a un grand noble dessus). Vous pouvez légèrement déplacer les nobles pour faire de la place pour d'autres nobles sur la même tour.

PIÈCES RENVERSÉES • Si un joueur renverse des parties de bâtiment, alors il doit mettre ces pièces dans une pile de côté. Elles ne pourront plus être utilisées pour cette manche et chacune d'entre elles rapportera un point négatif au score final de la manche de ce joueur. Les nobles qui sont tombés peuvent être réutilisés.

- Si un joueur a fait tomber des nobles d'un **autre** joueur, alors il est éliminé de la manche. Il doit immédiatement arrêter de construire et il ne peut plus toucher aux parties de bâtiments pour cette manche.

FIN DE LA MANCHE

Dès qu'un joueur a placé tous ses nobles, il doit annoncer «Stop!». Tous les joueurs doivent alors arrêter de construire. La manche est aussi terminée si personne ne peut plus construire. Dès qu'une manche est terminée, personne ne peut tenir ou toucher les bâtiments.

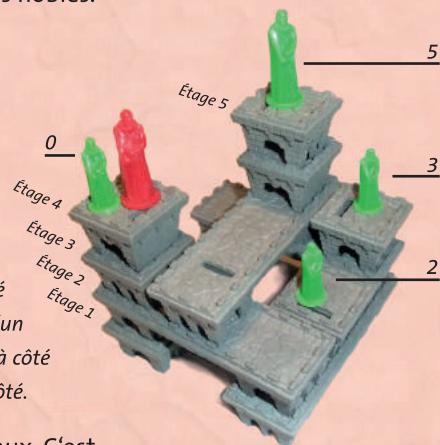
DÉCOMpte DES POINTS

- Les joueurs marquent un nombre de points par noble qui sera égal au nombre d'étages situé sous ce noble et s'il remplit toutes les conditions suivantes :
 1. Le noble se tient sur une tour.
 2. Le noble est le seul de sa couleur sur cette tour.
 3. Il n'y a pas de grand noble sur cette tour (autre que lui-même).
 4. Il y a un noble d'une autre couleur sur le bâtiment raccordé* sur lequel se tient le noble.
- Les joueurs ne reçoivent pas de points pour d'autres nobles.
- Chaque joueur fait le total de ses points séparément pour chacune de ses deux zones de constructions (voisines).

Exemple : Christian a 3 petits nobles à l'étage 2, 3 et 4 et un grand noble à l'étage 5. Le noble de l'étage 4 se tient avec un grand noble de son voisin, il reçoit donc 0 point pour celui-ci. Son total est donc de $2 + 3 + 5 = 10$.



Conseil pratique : utilisez l'échelle sur le côté du dos de la boîte pour mesurer la hauteur d'un étage. Placez le dos de la boîte verticalement à côté du bâtiment, échelle visible et orientée de ce côté.



Le total du joueur vert pour ce bâtiment est de :

$$5 + 0 + 3 + 2 = 10$$

- Les joueurs prennent le plus petit de leurs deux totaux. C'est leur score final pour la manche.
- Exemple : Christian a marqué 10 points avec son voisin de gauche et 6 points avec son voisin de droite. Son score final est donc de 6 points.*
- Le joueur qui a le score le plus élevé remporte la manche. En cas d'égalité, c'est le joueur auquel il reste le plus petit nombre de pièces qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, alors il y a plusieurs vainqueurs.
- Un joueur qui a fait tomber des nobles d'un autre joueur pendant cette manche ne marque pas de points (c'est-à-dire qu'il ne peut pas remporter cette manche).
- Les vainqueurs d'une manche doivent chacun mettre de côté un de leur grand noble. Ils ne peuvent plus utiliser cette pièce pour le reste de la partie. Cependant, elle compte toujours comme une pièce restante en cas d'égalité.

VAINQUEUR

Le premier joueur à remporter trois manches remporte la partie.

VARIANTES

Avec un chronomètre

Au lieu de terminer une manche comme indiqué ci-dessus, les joueurs peuvent utiliser un chronomètre. Au début de la partie, les joueurs se mettent d'accord sur le temps de la manche (5 minutes par exemple). Tous les joueurs ont donc ce temps qui leur est accordé pour construire pendant cette manche.

Le jeu en mode expert

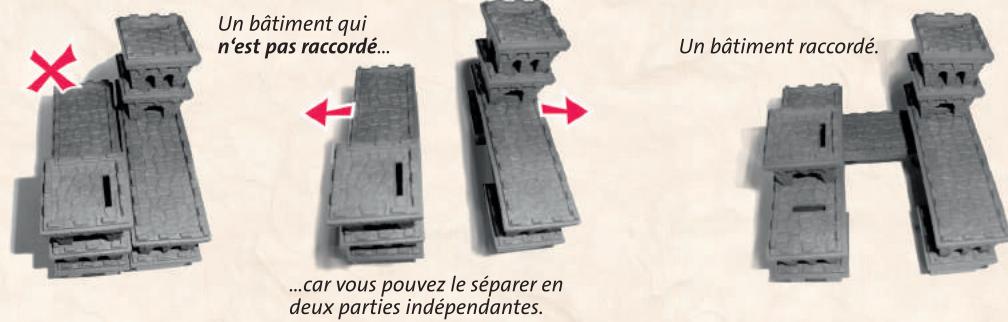
Si toutes les tours d'un bâtiment ont la même orientation, alors tous les joueurs doublent leurs points pour un de leurs nobles qui s'y trouve.

L'orientation d'une tour est indiquée par les ouvertures sur le côté et la fente sur le dessus. Toutes les tours ont donc quatre orientations possibles.

APPENDICE

Définition d'un bâtiment raccordé :

Un bâtiment est considéré comme étant raccordé si toutes ses parties sont rattachées. En d'autres mots, il ne peut pas y avoir des sous-parties qui seraient indépendantes des autres.



CRÉDITS

Auteur : Channing Jones

Conception graphique et illustration : Christian Opperer

Traduction française : Stéphane Athimon (règles), Hubert Rinner (boîte)

Remerciements de l'auteur :

Merci à tous les testeurs : Andreas Kuhnekath (aussi pour l'idée des majorités), l'association Casus Belli, le groupe de jeu Moenen & Mariken , le groupe de jeu de Mönchengladbach/ Wegberg, et al. Ainsi qu'à Johannes Grimm et Susan Jones pour la relecture.

Mücke Spiele – informations de contact :

Mücke Spiele

Pescher Str. 235

41065 Mönchengladbach / Allemagne

Tel. : ++49-2161-9922982 Fax : ++49-2161-9922981



© Mücke Spiele, 2017.

BABYLON

WERTUNGSTABELLE
SCORING TABLE
FEUILLE DE SCORE

Etage Level Étage	Blau Blue Bleu	Gelb Yellow Jaune	Grün Green Vert	Rot Red Rouge	Weiß White Blanc
16					
15					
14					
13					
12					
11					
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
-					
Σ					