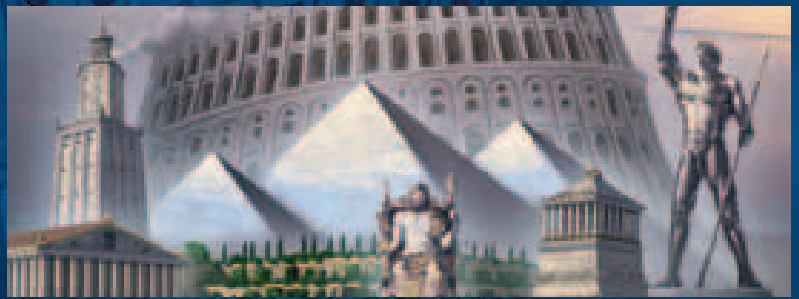


Der Turmbau zu BABEL

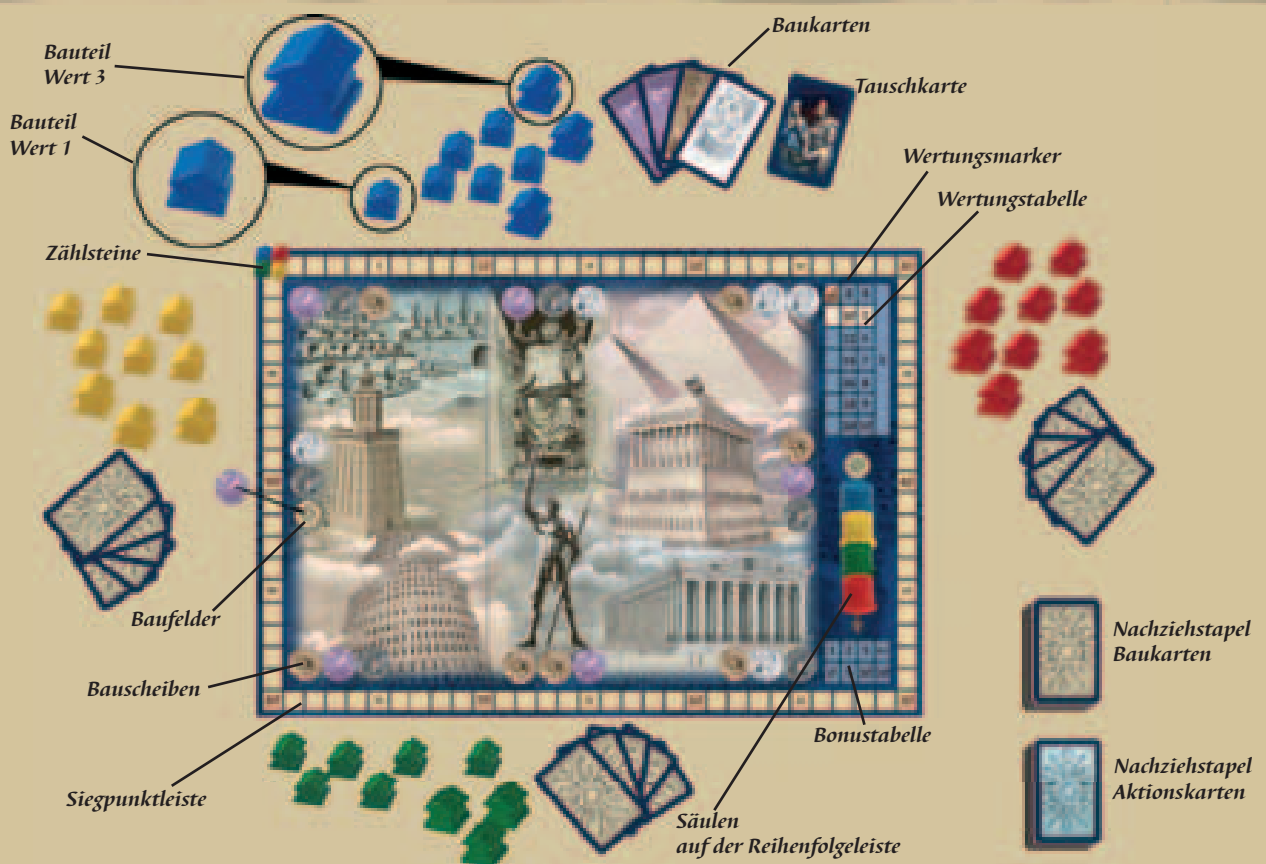


Autor: Reiner Knizia — Grafik: Franz Vohwinkel — 3-5 Spieler — ab 10 Jahren

Material

1 Spielplan, 20 Bauteile (15x Wert 1, 5x Wert 3) in 5 Farben, 28 Bauscheiben, 5 Säulen, 1 Wertungsmarker, 15 Aktionskarten, 5 Tauschkarten, 100 Baukarten (je 25 Karten Kamel, Kran, Schiff, Steinmetz), diese Spielregel

Spiel Aufbau für 4 Spieler



Vorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen alle Bauscheiben aus den Stanzbögen ausgelöst werden.
- Von den 28 Bauscheiben werden die 4 zweifarbigen in die Schachtel zurück gelegt. Zu ihrer Verwendung siehe Seite 4. Die übrigen 24 Scheiben werden verdeckt gemischt und danach je 1 offen auf die Baufelder der 8 Weltwunder gelegt.
- Der Wertungsmarker kommt auf das oberste Feld der Wertungstabelle.
- Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
- Die Baukarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt.
- Jeder Spieler wählt 1 Farbe und erhält:
 - 20 Bauteile seiner Farbe (1 Bauteil mit dem Wert 1 wird als Zählstein auf das Startfeld der Siegpunktleiste gestellt),
 - 1 Tauschkarte,
 - 4 Baukarten vom Baukartenstapel,
 - 1 Säule.
- Ein Startspieler wird in beliebiger Weise bestimmt. Er stellt die Säule seiner Farbe auf das unterste Feld der Reihenfolgeleiste des Spielplans. Die anderen Spieler setzen nun im Uhrzeigersinn ihre Säulen auf die darüberliegenden Felder.

Worum es geht

Die Spieler bauen gemeinsam an den 8 Weltwundern der Antike. Jeder Spieler versucht dabei, sich die Mehrheit an Bauteilen bei den einzelnen Weltwundern zu sichern und möglichst viele Bauscheiben zu sammeln. Beides bringt Siegpunkte. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Ablauf

Der aktive Spieler (der, dessen Säule zuunterst auf der Reihenfolgeleiste steht) beginnt mit seinem Zug. Er wählt zwischen den folgenden Möglichkeiten:

- passen oder
- bauen.

Hat der aktive Spieler seinen Zug beendet, folgen die Mitspieler mit ihrem Zug im Uhrzeigersinn.

Ablauf beim Passen

Der aktive Spieler zieht 1 Baukarte und nimmt seine Säule vom Spielplan. Danach schiebt er alle anderen Säulen um 1 Feld nach unten und setzt seine Säule auf das nächste freie Feld darüber. Jeder Spieler (auch nochmal der aktive) erhält 1 Baukarte vom Stapel und der nächste Spieler ist am Zug.



Ablauf beim Bauen

Hier geht es um den Einsatz von Bauteilen bei den einzelnen Weltwundern und um den Erwerb der Bauscheiben.

1. Weltwunder auswählen

Der aktive Spieler stellt seine Säule auf ein Weltwunder seiner Wahl. Danach nimmt er eine beliebige Bauscheibe dieses Weltwunders und legt sie auf seine Säule. Die Zahl auf der Bauscheibe gibt an, wieviele Baukarten der entsprechenden Sorte benötigt werden.

Die zweifarbigen Bauscheiben benötigen beide Sorten von Baukarten, jeweils in der angegebenen Zahl. Siehe auch Seite 4.



Der rote Spieler stellt seine Säule auf den Turm zu Babel und wählt die Bauscheibe, für die 5 Schiffe gefordert werden.

2. Angebote machen

Jeder Mitspieler macht dem aktiven Spieler ein Angebot, wieviele der geforderten Baukarten er zum Bau des Weltwunders beisteuern will. Dazu legt er eine Anzahl dieser Baukarten aus seiner Hand verdeckt vor sich ab. Sein Angebot darf dabei die auf der Bauscheibe angegebene Menge nicht übersteigen. Das machen alle Mitspieler verdeckt gleichzeitig. Der aktive Spieler macht zunächst nichts.

Bei seinem Angebot hat jeder Spieler 2 Möglichkeiten:

- Er legt nur Baukarten ab oder
- er legt zu den Baukarten auch seine Tauschkarte.

Anschließend werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt. Versehentlich abgelegte Baukarten, die nicht der geforderten Sorte auf der Bauscheibe entsprechen, nehmen die Spieler sofort wieder auf die Hand zurück.

3. Mitspieler auswählen

Der aktive Spieler kann keinen, einen, mehrere oder alle Mitspieler am Bau beteiligen. Dabei muss er immer das gesamte Angebot des gewählten Mitspielers annehmen. Von den Mitspielern, die ihre Tauschkarte mitgelegt haben, darf er nur **einen** auswählen. Die Summe der Baukarten aller gewählten Mitspieler darf die angegebene Zahl auf der Bauscheibe nicht übersteigen.



Die Mitspieler legen verdeckt ihr Angebot und decken dieses gleichzeitig auf.



Der rote Spieler wählt das Angebot des gelben Spielers.

Auch für die zweifarbigen Bauscheiben gilt: Die Summe der Baukarten einer Sorte darf die jeweilige Zahl auf der Bauscheibe nicht übersteigen. Siehe auch Seite 4.



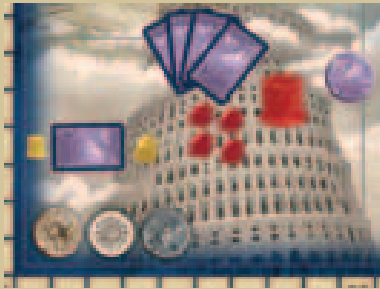
Es sind genau 2 Kamele und 3 Steinmetze gefordert.

4. Bauen

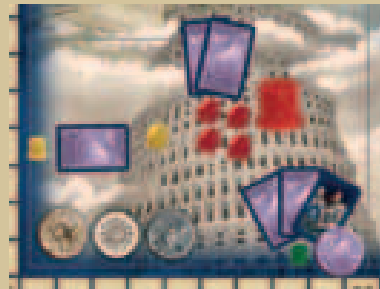
Der aktive Spieler muss nun noch die Anzahl Bauarten aus der eigenen Hand ablegen, die nötig ist, um die auf der Bauscheibe angegebene Zahl zu erreichen. Es ist möglich, dass die geforderte Anzahl Bauarten bereits durch die Angebote der Mitspieler erreicht ist.

Die ausgewählten Mitspieler und der aktive Spieler legen Bauteile ihrer Farbe entsprechend der Zahl ihrer ausgespielten Bauarten auf das aktuelle Weltwunder. Der aktive Spieler erhält zudem die Bauscheibe und legt sie verdeckt vor sich ab.

Hat der aktive Spieler einen Mitspieler beteiligt, der auch eine Tauschkarte gelegt hat, so bekommt dieser Mitspieler die Bauscheibe. Der aktive Spieler ersetzt dafür die neu erworbenen Bauteile dieses Mitspielers durch eigene Bauteile.



In diesem Beispiel wählt der rote Spieler das Angebot des gelben Spielers. Um die Bedingung der Bauscheibe zu erfüllen, legt er noch 4 Karten „Schiff“ aus seiner Hand ab. Der gelbe Spieler setzt 1 Baustein, der rote Spieler setzt 4 Bausteine und erhält die Bauscheibe.



In diesem Beispiel wählt der rote Spieler die Angebote des gelben und des grünen Spielers. Er legt noch 2 eigene Karten „Schiff“ dazu. Der gelbe Spieler setzt 1 Baustein, der rote 2 und ersetzt die beiden Bausteine des grünen Spielers durch 2 eigene. Der grüne Spieler erhält die Bauscheibe.

5. Ende des Spielzugs

Die ausgewählten Mitspieler und der aktive Spieler legen ihre ausgespielten Bauarten auf den Ablagestapel. Mitspieler, deren Angebot abgelehnt wurde, erhalten soviel Siegpunkte, wie sie Bauarten der geforderten Sorte ausgelegt hatten. Für die Tauschkarte gibt es keinen Siegpunkt. Ihre Bauarten nehmen diese Mitspieler wieder auf die Hand zurück. Die Tauschkarten erhalten alle Mitspieler in jedem Fall wieder auf die Hand zurück.



Der blaue Spieler hatte 1 passende Baukarte gelegt. Sein Angebot wurde abgelehnt. Er nimmt die Baukarte wieder auf die Hand und erhält 1 Siegpunkt.

Der aktive Spieler schiebt alle Säulen seiner Mitspieler um ein Feld nach unten und setzt seine Säule auf das oberste freie Feld. Jeder Spieler (auch der aktive Spieler) erhält 1 Baukarte vom Stapel und der nächste Spieler ist am Zug.

Sonderfall: Bauscheibe nicht erfüllt

Kann oder will der aktive Spieler die fehlende Anzahl Bauarten zur Erfüllung der Bauscheibe nicht dazulegen oder will er aus anderen Gründen nicht bauen, kommt die Bauscheibe auf ihren Platz zurück. Kein Spieler darf Bauteile auf das aktuelle Weltwunder legen. Alle Mitspieler, die ein Angebot gemacht hatten, erhalten Siegpunkte entsprechend der Anzahl der ausgelegten gültigen Bauarten. Auch in diesem Fall erhalten alle Spieler 1 Baukarte vom Stapel.

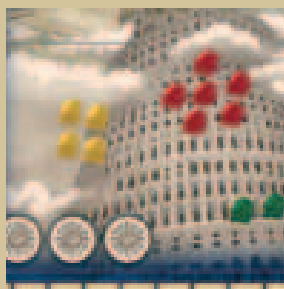
Wertung

Wurde die letzte Bauscheibe eines Weltwunders vergeben, kommt es zur Wertung dieses Weltwunders. Es werden Siegpunkte entsprechend der Wertungstabelle vergeben. Die aktuelle Zeile wird durch den Wertungsmarker angezeigt.

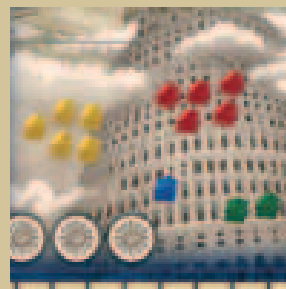
Der Spieler mit den meisten Bauteilen erhält den höchsten Wert an Siegpunkten, der mit den zweitmeisten Bauteilen den zweithöchsten Wert. Alle übrigen mit mindestens 1 Bauteil beteiligten Spieler erhalten 3 Punkte.

Bei einem Gleichstand wird folgendermaßen gewertet: Gibt es mehrere Spieler mit den meisten Bauteilen, dann erhält jeder von ihnen den Wert des zweiten Platzes und alle anderen beteiligten Spieler 3 Punkte. Gibt es nur einen Spieler mit den meisten Bauteilen, aber mehrere Spieler mit den zweitmeisten Bauteilen, so erhält der Erste den Wert des ersten Platzes und alle anderen beteiligten Spieler 3 Punkte.

Die Zählsteine der Spieler werden auf der Siegpunkteleiste entsprechend weiter geschoben. Der Wertungsmarker wird auf der Wertungstabelle um ein Feld nach unten gesetzt.



Rot hat mit 6 Bauteilen die Mehrheit und erhält 8 Siegpunkte. Gelb mit den zweitmeisten Bauteilen erhält 4 und Grün 3 Siegpunkte. Blau ist nicht vertreten und erhält hier keine Siegpunkte.



Rot und Gelb haben mit jeweils 5 Bauteilen die gemeinsame Mehrheit und erhalten beide 4 Siegpunkte. Grün und Blau erhalten beide 3 Siegpunkte.

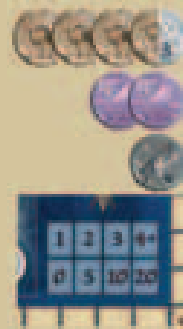
Zudem erhält der Spieler, der die Wertung herbeigeführt hat, 1 Aktionskarte vom Stapel. Die Bauteile des fertig gebauten Weltwunders erhalten die Spieler zurück.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, sobald die letzte Bauscheibe einer Sorte vergeben wurde. Zweifarbige Bauscheiben zählen für beide abgebildeten Sorten. Wurde dabei ein Weltwunder fertig gestellt, wird dieses noch normal gewertet.

Dann kommt es zur Schlusswertung. Dazu kommt der Wertungsmarker auf das helle Feld der Wertungstabelle. Alle unfertigen Weltwunder werden nach diesen Werten abgerechnet. Dabei werden nun keine Aktionskarten mehr vergeben.

Danach gibt es zusätzliche Siegpunkte für gleichfarbige Bauscheiben entsprechend der Bonustabelle auf dem Spielplan. Zweifarbige Bauscheiben müssen einer der abgebildeten Sorten zugeordnet werden, werten also nicht für beide Sorten. Die Siegpunkte werden entsprechend auf der Siegpunkteiste abgetragen.



Der Spieler ordnet die zweifarbige Bauscheibe den Kamelen zu. Er erhält 20 Siegpunkte für die 4 Kamele, 5 Siegpunkte für die 2 Schiffe und keinen Punkt für den einzelnen Kran. Er erhält hierfür insgesamt 25 Siegpunkte.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Aktionskarten

Aktionskarten erhalten Spieler, die in ihrem Zug eine Wertung ausgelöst haben. Es gibt folgende Aktionskarten:

Kartentausch (2x)



Der Spieler kann bis zu 5 Baukarten abgeben und erhält dafür die entsprechende Anzahl neuer Karten vom Stapel. Von allen Spielern jederzeit einsetzbar.

Joker (2x)



Der aktive Spieler kann diese Karte beim Bauen verwenden. Sie zählt exakt wie zwei passende Baukarten.

Bauscheibe 1 Punkt (2x)



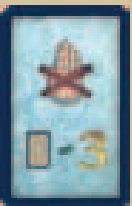
Der Spieler erhält bei der Schlusswertung für jede seiner Bauscheiben einen zusätzlichen Siegpunkt.

Karten ziehen (3x)



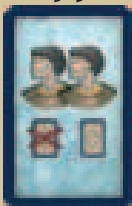
Der Spieler nimmt sich 3 Baukarten vom Stapel. Von allen Spielern jederzeit einsetzbar.

3er Bonus (2x)



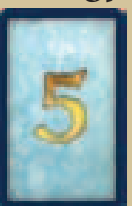
Wurde das Angebot eines Spielers beim Bauen abgelehnt, so erhält er 3 Siegpunkte statt 1 Siegpunkt pro gelegter passender Baukarte.

Doppelzug (2x)



Der aktive Spieler kann noch ein zweites Mal passen oder bauen. Alle Spieler ziehen erst nach dem zweiten Passen oder Bauen eine Baukarte nach.

5 Siegpunkte (2x)



Der Spieler erhält bei der Schlusswertung 5 Siegpunkte zusätzlich.

Die Zweifarbigen Bauscheiben

Wenn man die zweifarbigen Bauscheiben verwenden will, ersetzt man je 1 Kamel, 1 Kran, 1 Schiff und 1 Steinmetz mit dem Wert 5 durch die 4 zweifarbigen Bauscheiben. Die 4 ersetzten Scheiben kommen in die Schachtel zurück.



Für viele Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Boote, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Karl-Heinz Schmiel und Hannes Wildner. Ein ganz besonderer Dank geht wie immer an Dieter Hornung.

© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH
Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de
oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München



Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet unter:
www.hans-im-glueck.de