

BABYLONIA



SPIELREGEL

ZUSAMMENFASSUNG UND SPIELZIEL

In **Babylonia** versuchen die Spieler ihren Klan - unter der harmonischen Herrschaft der damaligen Könige - zum Erfolg zu führen. Sie müssen ihre Edlen auf das Spielfeld setzen, um Beziehungen zu den Städten so gewinnbringend wie möglich zu gestalten. Werden die Spielsteine mit Bedacht neben die Zikkurats platziert, können die Spieler die besondere Kraft der Herrscher erringen. Schließlich wird der sinnvolle Einsatz der Bauern in den fruchtbaren Gebieten den Wert der eigenen Äcker erhöhen. Wer seine Aktionsmöglichkeiten am besten nutzt und dadurch die meisten Punkte erwirbt, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der Startspieler wird zufällig ausgewählt und führt den ersten Spielzug durch. Jeder Spieler muss erst seinen **gesamten** Spielzug ausführen bevor das Spiel mit dem - im Uhrzeigersinn - nächsten Spieler fortgesetzt wird. Jeder Spieler **muss** im eigenen Spielzug folgendes tun:

1. Klan-Spielsteine vom eigenem Ablage-Ständer ausspielen.
2. Umschlossene Städte und Zikkurats werten.
3. Den eigene Ablage-Ständer auf 5 Spielsteine auffüllen.

1. KLAN-SPIELSTEINE VOM EIGENEM ABLAGE-STÄNDER AUSSPIELEN

Es gibt zwei Möglichkeiten:

- A. Zwei beliebige Klan-Spielsteine (Edle und/oder Bauern) spielen.
- ODER**
- B. 3 oder mehr Bauern (**keine** Edlen) spielen.

Ein Klan-Spielstein darf auf **jedem freien Sechseck** des Spielbretts platziert werden. Ein Sechseck wird als frei angesehen sofern es keinen Klan-Spielstein, kein Ortsplättchen und keine Zikkurat enthält.



In seinen Spielzug darf, Alexander entweder 2 Klan-Spielstein ODER 3 oder mehr Bauern platzieren.

Spezielle Regeln das Platzieren von Klan-Spielsteinen betreffend:

Erste Spielrunde: In der ersten Spielrunde darf der erste Spieler nur 1 Klan-Spielstein und der zweite nur 2 Klan-Spielsteine ausspielen.

Flüsse: Auf den Flüssen müssen die Klan-Spielsteine verdeckt platziert werden. Falls die Möglichkeit A: **Spieler 2 beliebige Klan-Spielsteine** gewählt wurde, darf einer, aber auch beide Spielsteine, auf einem beliebigen Fluss-Sechseck platziert werden. Falls der Spieler sich für die Möglichkeit B: **Spieler 3 oder mehr Bauern** entschieden hat, darf kein Spielstein auf dem Fluss platziert werden.



Alexander hat sich dafür entschieden 2 beliebige Klan-Spielsteine auszuspielen und er platziert einen von ihnen (einen Bauern) verdeckt auf dem Fluss.

Zikkurats: Jedes Mal wenn ein Klan-Spielstein neben einer Zikkurat platziert wird (selbst wenn sich das gewählte Sechseck in einem Fluss befindet oder der Spieler bereits Spielsteine neben dieser Zikkurat platziert hat), erhält der Spieler für jede Zikkurat, neben der sich mindestens ein eigener Spielstein befindet, einen Punkt.



Alexander platziert einen Beamten neben der Zikkurat und erhält 3 Punkte, da sich Spielsteine von ihm neben 3 Zikkurats befinden.

Äcker: Um einen Bauern auf einem Acker platzieren zu können muss ein Spieler bereits einen anderen eigenen Klan-Spielsteine (einen Edlen und/oder einen Bauern) neben diesem Acker platziert haben. Danach wird dieser Acker gewertet und anschließend aus dem Spiel entfernt (der Spielstein des Spielers nimmt dessen Platz ein). Falls das Acker-Plättchen eine Nummer aufweist, erhält der Spieler die angegebenen Punkte. Falls der Acker ein Stadt-Symbol zeigt, erhält der betreffende Spieler so viele Punkte wie sich Städte vor allen Spielern befinden.



Alexander
Jennifer
Claudia

Alexander platziert einen Bauern auf einem Acker mit dem Wert '6' und erhält dafür 6 Punkte. Er platziert einen anderen Bauern auf einem Acker mit einem Stadt-Symbol und erhält dafür 5 Punkte, da vor den Spielern insgesamt 5 Städte liegen.

2. UMSCHLOSSENE STÄDTE UND ZIKKURATS WERTEN

Nachdem das Einsetzen der eigenen Klan-Spielsteine beendet wurde, müssen alle Städte und alle Zikkurats, die **in diesem Spielzug** vollständig umschlossen wurden, gewertet werden. Falls es mehrere Städte und/oder Zikkurats gibt, bestimmt der betreffende Spieler die Reihenfolge, in der sie gewertet werden sollen.

Umschlossen Städte werten

Eine Stadt wird gewertet, sobald **alle angrenzenden Land-Sechsecke** mit Klan-Spielsteinen (egal welchen Spielers) besetzt wurden. Falls die Stadt neben einem Fluss liegt ist es nicht erforderlich, dass das Fluss-Sechseck ebenfalls besetzt wurde, damit sie gewertet werden kann. Sollten solche Sechsecke ebenfalls besetzt sein, werden die dort platzierten Klan-Spielsteine auch gewertet. Die Wertung einer umschlossenen Stadt erfolgt in zwei Schritten:

A. Edle (☞, ☛, ☼): Die Stadt weist 1, 2 oder 3 Symbole (☞, ☛ und/oder ☼) auf. Jeder Spieler erhält 2 Punkte für jeden seiner Klan-Spielsteine, der dieses oder eines dieser Symbole aufweist und der sich **neben** dieser Stadt befindet oder der mit der Stadt über eigene Spielsteine **verbunden** ist (Klan-Spielsteine, die auf einem Fluss platziert wurden, zählen ebenfalls als Verbindung, allerdings erzielen sie selbst keine Punkte, da sie verdeckt platziert wurden).



Alexander platziert seinen Händler neben der Stadt ☛☼ und die Stadt wurde somit auf ihrer Landseite vollständig umschlossen. Die Edlen werden nun wie folgt gewertet: Alexander erhält 12 Punkte für die 3 Händler und für die 3 Priester, die sich neben der Stadt befinden oder die mit ihr verbunden sind. Jennifer erhält 6 Punkte für ihren Händler und für ihre 2 Priester, die sich neben der Stadt befinden oder die mit ihr verbunden sind.

Falls die Städte ☼, ☛☛ oder ☛☼ zu einem späteren Zeitpunkt der Partie umschlossen werden, würde Alexanders Händler oder Priester erneut Punkte erzielen.

B. Die Stadt: Der Spieler, der die meisten Klan-Spielsteine **neben** der Stadt liegen hat - einschließlich derjenigen, die auf einem Fluss platziert wurden - gewinnt das Stadt-Plättchen und legt es aufgedeckt vor sich ab. Im Falle eines Unentschieden wird das Stadt-Plättchen aus dem Spiel genommen. **Jedes Mal** wenn ein Spieler ein Stadt-Plättchen gewinnt - und vor sich ablegt - erhalten alle Spieler so viele Punkte wie sie zu diesem Zeitpunkt Städte vor sich liegen haben. Falls das Plättchen wegen eines Unentschieden entfernt wurde, erhält niemand Punkte.



Alexander

Claudia

Jennifer

Das vorherige Beispiel fortsetzend gewinnt Alexander das ☛☼ Plättchen. Er hat nun 4 Stadt-Plättchen vor sich liegen, Claudia 3 und Jennifer 2. Entsprechend erhalten sie 4, 3 und 2 Punkte.

Beachte: Nachdem das Stadt-Plättchen entfernt wurde, kann jetzt jeder Klan-Spielstein auf dem nun leeren Sechseck platziert werden.

Umschlossene Zikkurats werten

Eine Zikkurat wird gewertet sobald **alle angrenzenden Land-Sechsecke** mit Stammes-Spielsteinen (egal welchen Spielers) besetzt wurden. Genau wie bei der Wertung der Städte müssen Fluss-Sechsecke -- sofern der Zikkurat sich neben einem Fluss befindet - nicht belegt sein, um eine Wertung auszulösen. Falls diese Sechsecke belegt sind, werden die dort befindlichen Klan-Spielsteine bei der Wertung ebenfalls mitgezählt.

Der Spieler, der die meisten Klan-Spielsteine neben der Zikkurat liegen hat - einschließlich solcher auf dem Fluss- wählt eine der verfügbaren Zikkurat-Karten aus (s. Seite 8) und legt diese vor sich ab. Im Falle eines Unentschieden erhält kein Spieler eine Zikkurat-Karte, allerdings wird auch keine abgeworfen. Die Zikkurat verbleibt während der gesamten Partie an der gleichen Stelle auf dem Spielbrett.



Alle Land-Sechsecke um die Zikkurat sind besetzt und daher wird diese gewertet. Alexander hat 3 Spielsteine neben der Zikkurat liegen, Claudia 2 und Jennifer 1. Daher darf Alexander eine der verfügbaren Zikkurat-Karten auswählen. Die Zikkurat verbleibt an ihrem Platz.

3. DEN EIGENEN ABLAGE-STÄNDER AUF 5 SPIELSTEINE AUFFÜLLEN

Nachdem die Wertung der umschlossenen Städte und Zikkurats abgeschlossen wurde (falls dieser Schritt notwendig war), zieht der Spieler aus dem eigenen Vorrat so viele Klan-Spielsteine, wie benötigt werden, um den eigenen Ablage-Ständer wieder auf 5 Spielsteine aufzufüllen. Falls der Vorrat erschöpft ist, spielt der Spieler mit den Spielsteinen weiter, die sich auf dem eigenen Ablage-Ständer befinden.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort sobald am Ende des Spielzugs eines Spielers folgendes eintritt:

Auf dem Ablage-Ständer des betreffenden Spielers befinden sich keine Klan-Spielsteine mehr.
ODER

Auf dem Spielbrett befindet sich höchstens noch eine Stadt.

Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Partie gewonnen. Im Falle eines Unentschieden gewinnt der - am Unentschieden beteiligte Spieler - der die meisten Städte vor sich liegen hat. Falls es dann immer noch ein Unentschieden gibt, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

SPIELVARIANTE

Spieler haben die Möglichkeit sich - nachdem sie mehrere Partien gespielt haben - auf folgende Variante zu einigen:

Spielaufbau, Schritt 3 (s. Seite 3): Zufällig werden 7 der 9 Zikkurat-Karten ausgewählt und neben dem Spielbrett ausgelegt. Die 2 verbliebenen Karten werden aus dem Spiel entfernt.

CREDITS

Autor: Reiner Knizia

Illustrationen: Jonas Hassibi

Grafikdesign und Layout: David Prieto

Regelheft und Entwicklung: Juan Luque & Rafael Sáiz

Deutsche Übersetzung: Beatrix Schilke

Reiner Knizia möchte allen danken, die daran beteiligt waren, dieses Spiel zu testen und im Besonderen Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Gavin Hamilton, Ross Inglis, Simon Kane, Kevin Jacklin und Dave Spring.

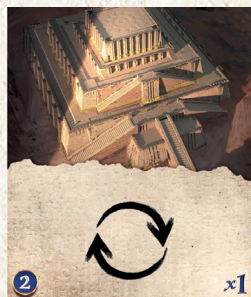
Ludonova möchte Antonio Varela, Carlos Romero, David Ferrero, José Merlo und Paco Cantarero für ihre Beteiligung beim Testen dieses Spiels danken..

ZIKKURAT-KARTEN

Nachdem eine Zikkurat gewonnen wurde, wähle eine der verfügbaren Zikkurat-Karten aus und lege diese aufgedeckt vor dir ab.



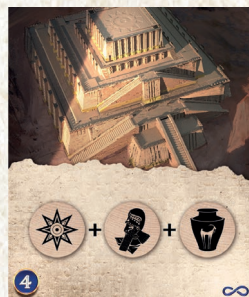
Erhalte unverzüglich 10 Punkte. Drehe die Karte danach um: du kannst sie nicht noch einmal nutzen.



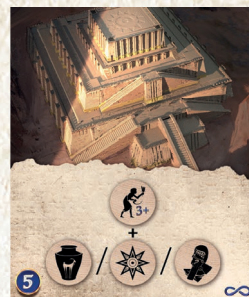
Führe am Ende eines deiner Spielzüge einen zusätzlichen Spielzug durch (nachdem du deinen Ablage-Ständer aufgefüllt hast). Drehe die Karte danach um: du kannst sie nicht noch einmal nutzen.



Ab jetzt darfst du 7 Stammes-Spielsteine auf deinem Ablage-Ständer liegen haben anstatt 5.



Ab jetzt darfst du genau 3 verschiedene Edle (☀+♠+🍷) aufgedeckt ausspielen anstatt 2 beliebiger Klan-Spielsteine.



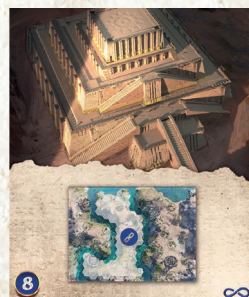
Ab jetzt darfst du ebenfalls einen Edlen aufgedeckt ausspielen wenn du 3 oder mehr Bauern spielst.



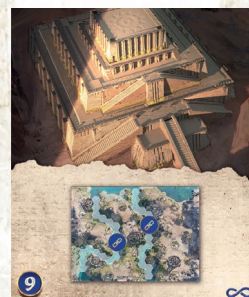
Ab jetzt darfst du Edle auf Äckern platzieren, selbst wenn sich keiner deiner Klan-Spielsteine neben diesen Äckern befindet.



Ab jetzt erhältst du bei der Wertung von Städten 1 zusätzlichen Punkt für jeweils zwei Städte, die du vor der liegst.



Ab jetzt dienen alle freien Land-Sechsecke im zentralen Gebiet zwischen den 2 Flüssen der Verbindung deiner Klan-Spielsteine.



Ab jetzt dienen alle freien Fluss-Sechsecke der Verbindung deiner Klan-Spielsteine.