

Babilon királya a legszebb várost szeretné hitvesének, Amütisz királynőnek ajándékozni. Megparancsolja nektek, legjobb építészeinek, hogy valósítsátok meg ezt az álmát.

Körödben az egyik építészedet a kínálat egy elérhető halmára helyezed, az onnan megszerzett épülettel bővíted a városodat, majd pontokat szerzel a választott épület típusának megfelelően. Ha az épület színe lehetővé teszi, hogy befejezz egy tervrajzot, még több presztízst gyűjthetsz. Célod optimálisan felhasználni az építészeidet, ugyanis a legtöbb pontot gyűjtő játékos a játék végén elnyeri a király kegyét és egyben az áhított királyi főépítész titulust.

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

BÁBILON TORNYAI

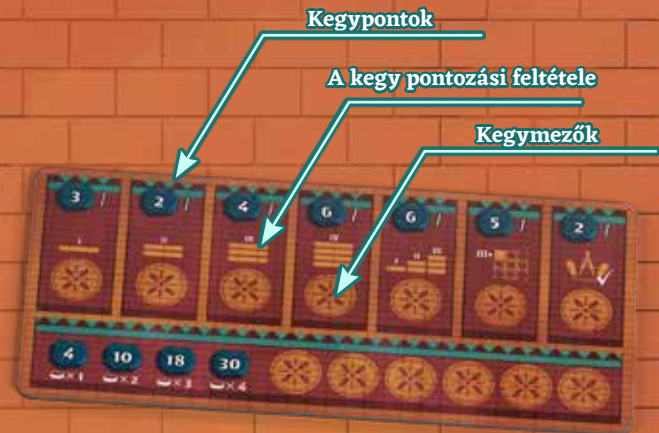
JÁTÉKELEMELK



1 kínálatábla

A kegy elnyerésének feltétele

Halommezők



1 kegytábla



1 pontozótábla



2 várostábla



12 épületkártya (játékosonként 6)



20 tervdrajz



8 építész (játékosonként 4)



14 jelölő (játékosonként 7)



1 kezdőjátékos-kártya (előlap)
Pontozási segédlet (hátlap)



Lapka színe
(zöld kör, kék csillag,
narancssárga háromszög,
rózsaszín négyzet)

Épület
típusa

48 épületlapka

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a kínálat- **A**, a kegy- **B** és a pontozótáblát **C** kettőtök közé. Helyezzétek véletlenszerűen és képpel felfelé fordítva 5-5 épületlapkát a kínálat 9 halommezőjére **D**. A megmaradt 3 épületlapkát a megtekintésük nélkül helyezzétek vissza a játék dobozába.

Keverjétek meg a tervrajzpaklit és helyezzétek a táblák mellé **E**. Fedjétek fel a pakli mellé 3 tervrajzot **F**.

Mindketten: Helyezzétek 1-1 várostáblát magatok elé **G**. Vegyetek el a színeteknek megfelelő 2-2 jelölt. Az egyiket helyezzétek a pontozótábla 0-s mezőjére **H**, a másikat pedig a városotok pontsávjának +0-s mezőjére **I**. Helyezzétek a 4-4 építéseteket és a maradék 5-5 jelöltöt a saját készletekbe **J**.

Az lesz az 1. játékos, aki legutóbb épített valamit. Vegye magához a kezdőjátékos-kártyát **K**.

Mindketten: Az 1. játékos húzzon 2 tervrajzot a pakli tetejéről, a 2. játékos pedig 3-at **L**.

Mindketten: Helyezzétek a színeteknek megfelelő 6-6 kártyát magatok mellé **M**. Döntsetek el közösen mindegyik kártyánál külön-külön, hogy az A vagy a B oldalával felfelé fordítjátok. Mindegyik kártya egymástól függetlenül fordítható az A vagy B oldalra mindaddig, amíg mindketten ugyanúgy fordítjátok. Az 1. játszmatoknál javasoljuk, hogy használjátok a kártyák A oldalát.

Készen álltok az építkezésre!



JÁTÉKMENET

A játékban az 1. játékkal kezdve felváltva fogtok köröket játszani.

Körödben a következő 4 lépést kell végrehajtandó:

1. **HÍVD VISSZA** az építészedet (feltételhez kötött)
2. **VÁLASSZ 1** épületet
3. **BŐVÍTSD** a városodat a választott épülettel
4. **NYERD EL** a király kegyét (feltételhez kötött)

Ezután a következő játékos köre következik. Folytassátok az előbb leírt lépéseket, amíg előidézitek a játék végét (lásd „A játék vége”).

1. HÍVD VISSZA AZ ÉPÍTÉSZEIDET (FELTÉTELHEZ KÖTÖTT)

Köröd elején hívd vissza az összes építészedet a kínálatról és helyezd a személyes készletedbe, ha a következő 2 feltétel bármelyike teljesül:

- 3 építészed a kínálat egyazon sorában, oszlopában vagy átlójában áll.*

VAGY

- Az összes építészed a kínálaton áll.

* Mint az amőbában.

3. BŐVÍTSD A VÁROSODAT

Helyezd le a választott épületet a városod valamelyik mezőjére. 2 lehetőség van:

- Egy üres mezőre helyezed;
- Letakarsz vele egy másik épületet.

Az új épületnek nem kell szomszédosnak lennie egy meglévő épülettel; a városod bármelyik mezőjére lehelyezheted. A korábban lehelyezett épületek lefedésére nincsenek korlátozások.

Az épület lehelyezése után **hajtsd végre a hatását**.

Az épületeknek típusonként más-más hatása van (a hatások rövid leírását az épületkártyákon olvashatod, a magyarázatukat pedig a szabálykönyv végén).

A hatások végrehajtásakor csak a **látható épületeket vedd figyelembe**.

2. VÁLASSZ 1 ÉPÜLETLAPKÁT

Válaszd ki a kínálat egy elérhető épülethalmát. Egy halom akkor elérhető, ha jelenleg nem áll rajta építész (sem a sajátod, sem az ellenfelé), de tartalmaz legalább 1 épületet.

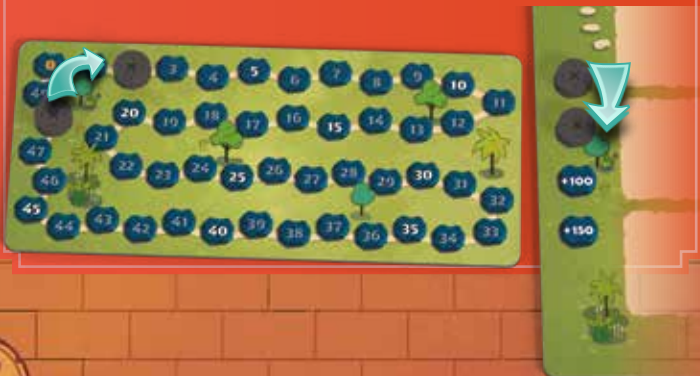
Vedd el a halom legfelső épületét és egyelőre fogd a kezvedben.

Ezután **helyezd le** a készletedben lévő egyik építészedet a kiválasztott halom tetejére.



A lehelyezett épületért járó pontokat azonnal lépd le a pontozótáblán lévő jelölőddel.

Minden egyes alkalommal, amikor teljesítesz egy kört a pontozótáblán, lépj előre a jelölőddel 1 lépést a városod ponsávján.



Példa: Marci a narancssárga lakhellyel bővíti a városát.
Az épület hatása: Szerez 1-1 pontot a városodban látható mindegyik különböző típusú épületért. A városában van fal, színház, piac és lakhely. Azonnal kap 4 pontot, és a jelölőjével 4 lépést tesz meg a pontozó táblán.



4. NYERD EL A KIRÁLY KEGYÉT (FELTÉTELHEZ KÖTÖTT)



Ha az aktuális köröd során a 3. saját színű építészeted helyezted le egyazon sorba, oszlopba vagy átlóba* (ahogy a kínálat tetején is látható), akkor elnyered a király egyik kegyét.

Helyezd le az egyik jelölődet a kegytábla egy üres kegymezőjére, hogy igényt tarts erre a különleges, játék végi pontozási lehetőségre.

*Mint az amőbában.



Kizárólag az a játékos részesül ebből a játék végi pontozási lehetőségből, aki elfoglalja a kegymezőt.

Egy kegymezőn egyszerre legfeljebb 1 jelölő lehet.

A lehelyezett jelölőket nem lehet sem elmozgatni, sem eltávolítani.

A kegytábla összes pontozási feltételéről a szabálykönyv végén olvashattok.



Példa: Amikor Marci a 2. lépésben lehelyezte az építészét, akkor egy 3 építészből álló sort alkotott. Ennek köszönhetően lehelyezheti 1 jelölőjét a kegytábla egy üres kegymezőjére. A 4. oszlopot választja. Ezáltal a játék végén a városában lévő mindegyik pontosan 4 lapkából álló halma 6-6 pontot ér.

TERVRAJZOK

A tervrajzokat a városodban lévő specifikus színkombinációk által teljesítheted.

Ha sikeresen létrehozod valamelyik tervrajzodon ábrázolt színkombinációt, akkor ellenőriztesd le az ellenfeleddel. Ezután helyezd a tervrajzot képpel lefelé fordítva a városod mellé, a teljesített tervrajzpaklidba.

A tervrajzaidat szabadon elforgathatod. Csak a városodban lévő látható épületeket vedd figyelembe.



A tervrajzokon feltüntetett pontokat nem kapod meg azonnal, csupán a játék végén.

A tervrajzokat **NEM** tükrözheted meg (de szabadon elforgathatod).



A játékot 2 vagy 3 tervrajzzal kezded. Egy palotával kell kibővítened a városodat ahhoz, hogy új tervrajzot szerezz (lásd az épületek hatását).



A játéktér közepén lévő tervrajzokat mindaddig nem teljesítheted, amíg meg nem szerzed őket.

Megjegyzés: Egy kör alatt bármennyi tervrajzot teljesíthetsz, akár olyat is, amelyet a kör során szereztél meg.

Példa: Marci városában látható az egyik tervrajzának a kombinációja: négyzet alakzatban lévő narancssárga, narancssárga, kék és kék épületek csoportja. Ellenfele ellenőrzi a tervrajzot, majd Marci képpel lefelé fordítja és a városa mellé helyezi. A játék végén ez a tervrajz 10 pontot ér Marcinak.



A JÁTÉK VÉGE

A játék végét a 2. épülethalom elfogyása idézi elő.



Ha az 1. játékos idézte elő a játék végét, akkor az ellenfele még játszik 1 utolsó kört. Ha a 2. játékos idézte elő a játék végét, akkor a játék a köre után véget ér.

Számoljátok össze külön-külön a pontjaitokat:

- A játék során elért pontszám (a pontozótábla és a pontsáv összege);
- A teljesített tervrajzokon lévő pontszám;
- Az elnyert kegyek által nyújtott pontszám.

Az lesz a játék győztese és a királyi főépítész, aki több pontot gyűjtött össze.



Megjegyzés: A nem teljesített tervrajzok nem érnek pontot, de nem is veszítesz miattuk pontokat.

HATÁSOK

KEGYEK

I
Szerez 3-3 pontot a városodban lévő mindegyik **pontosan 1** lapkából álló halom után.

II
Szerez 2-2 pontot a városodban lévő mindegyik **pontosan 2** lapkából álló halom után.

III
Szerez 4-4 pontot a városodban lévő mindegyik **pontosan 3** lapkából álló halom után.

IV
Szerez 6-6 pontot a városodban lévő mindegyik **pontosan 4** lapkából álló halom után.

Szerez 6-6 pontot a városodban lévő mindegyik sor és oszlop után, amelyben a halmok lépcsőzetesen helyezkednek el: 1, 2 majd 3 lapka (kötelezően növekvő vagy csökkenő sorrendben). Egy halom beleszámítható egy sorba és egy oszlopba is. Az átlók nem számítanak.*

III+
Szerez 5-5 pontot a városod mindegyik sarka után, amelyben a halom legalább 3 lapkából áll.



Szerez 2-2 további pontot minden teljesített tervrajzod után.

ALSÓ SOR



Szerez 4/10/18/30 pontot, ha 1/2/3/4 jelölőt helyeztél le a kegytábla ezen sorába.

* Legfeljebb 24 pontot szerezhetsz ezzel a kegygyel.

HATÁSOK (FOLYTATÁS)

ÉPÜLETEK

A oldal



KERT: Számold meg, hány lapkából áll az a halom, amelyre ezt a kertet helyezted (beleértve ezt a kertet is). Szerezz 1-1 pontot a városodban lévő mindegyik halom után, amelyik pontosan ugyanannyi lapkából áll, mint ez a halom (beleértve ezt a halmot is).



PIAC: Számold meg, a városodban hány látható épület egyezik meg színben ezen piaccal (beleértve ezt a piacot is). Szerezz 2-2 pontot mindegyik lapka után.



FAL: Szerezz 2-2 pontot a városod szélén lévő mindegyik látható fal után (beleértve ezt a falat is, ha a városod szélén van).



PALOTA: Szerezz meg 1 tervrajzot a játéktér közepén lévő 3 közül (majd pótold a pakliból), vagy húzz 1-et a pakli tetejéről. Szerezz 1-1 pontot a városodban lévő mindegyik palota után (színtől függetlenül, beleértve ezt a palotát is).



LAKHELY: Szerezz 1-1 pontot a városodban lévő mindegyik látható és különböző típusú épület után (beleértve ezt a lakhelyet is).



SZÍNHÁZ: Szerezz 1-1 pontot a kínálaton álló mindegyik építész után (tulajdonosától függetlenül).

B oldal



KERT: Számold meg, hány lapkából áll az a halom, amelyre ezt a kertet helyezted (beleértve ezt a kertet is). Szerezz 2-2 pontot mindegyik lapka után.



PIAC: Számold meg, a városodban hány látható épület különbözik színben ettől a piactól. Szerezz 1-1 pontot mindegyik lapka után.



FAL: Számold meg, hány fal látható a városod 4 sarkában (beleértve ezt a falat is, ha a városod sarkában van). Szerezz 1/4/8/10 pontot, ha 1/2/3/4 fal látható a városod sarkában.



PALOTA: Hajts végre **pontosan 1-et** a következők közül:
• **SZEREZZ MEG 1** tervrajzot a játéktér közepén lévő 3 közül (majd pótold a pakliból), vagy húzz 1-et a pakli tetejéről.
• **SZEREZZ 1-1** pontot a mindkettőtök által már teljesített mindegyik tervrajz után.



LAKHELY: Szerezz 2-2 pontot a városodban lévő mindegyik látható lakhely és piac után (beleértve ezt a lakhelyet is).



SZÍNHÁZ: Szerezz 2-2 pontot a kínálaton álló mindegyik saját építészed után.

 reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1-3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

KÍNÁLAT



Elynered a király egyik kezét, ha sorba/átlóba állítod 3 saját építészedet.