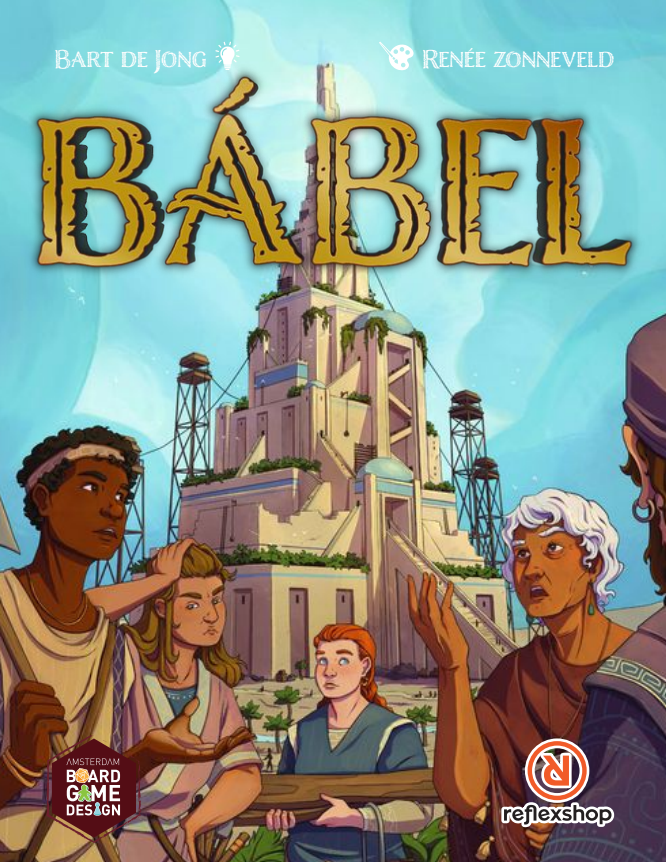


A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

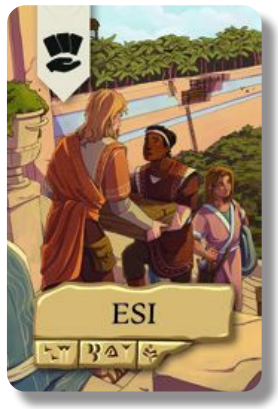
A Bábel egy kihívást jelentő kooperatív kártyajáték, amelyben megpróbáljátok felépíteni Bábel legendás tornyát úgy, hogy parancsokat adtok egymásnak. A bökkenő „csupán” annyi, hogy idővel eltérő nyelveket fogtok használni, ami megnehezíti egymás megértését. Vajon sikerül felépítenetek a tornyot, vagy a bábeli nyelvzavar romba dönti azt?



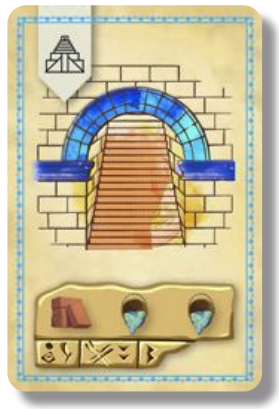
60 toronykártya



20 kezdőszó-kártya



24 szókártya



16 épület-kártya



36 erőforráskártya (kő, szerszám, habarcs, fa)



9 zűrzavar-kártya



5 segédlet

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjétek meg az **erőforráskártyákat**, és osszatok minden játékosnak 3-3-at. A maradék erőforráskártyából képezzetek egy lefelé fordított húzópaklit. A kapott erőforrásokat minden játékos helyezze felfelé fordítva maga elé az asztalra, így kialakítva a saját készletét.
- Osszatok minden játékosnak 4-4 **kezdőszókártyát** egy-egy választott színben. A kapott szókártyákat minden játékos vegye kézbe, és ne mutassa meg a többieknek.
- Keverjétek meg az **épületkártyákat**, majd osszatok minden játékosnak 1-1-et. A kapott épületet helyezd felfelé fordítva a készletedbe.
- Készítsetek elő négy különböző **toronypaklit** az alábbi táblázat szerint.
- Keverjétek meg mind a **4 paklit**, és helyezzétek őket átlós oszlopban a játéktér bal oldalára.

4. pakli: **2** szókártya

---

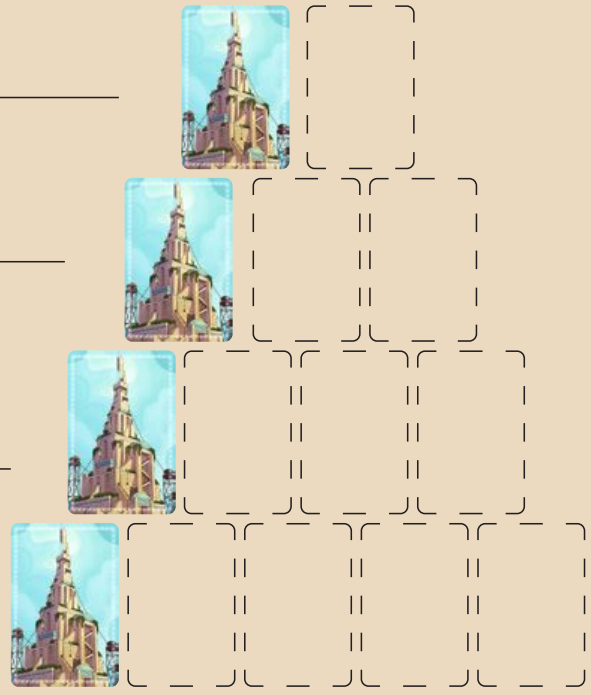
3. pakli: **3** szókártya
1 épületkártya

---

2. pakli: **5** szókártya
2 épületkártya

---

1. pakli: **2 3 4 5** játékos
6 7 8 9 szókártya
7 6 5 5 épületkártya

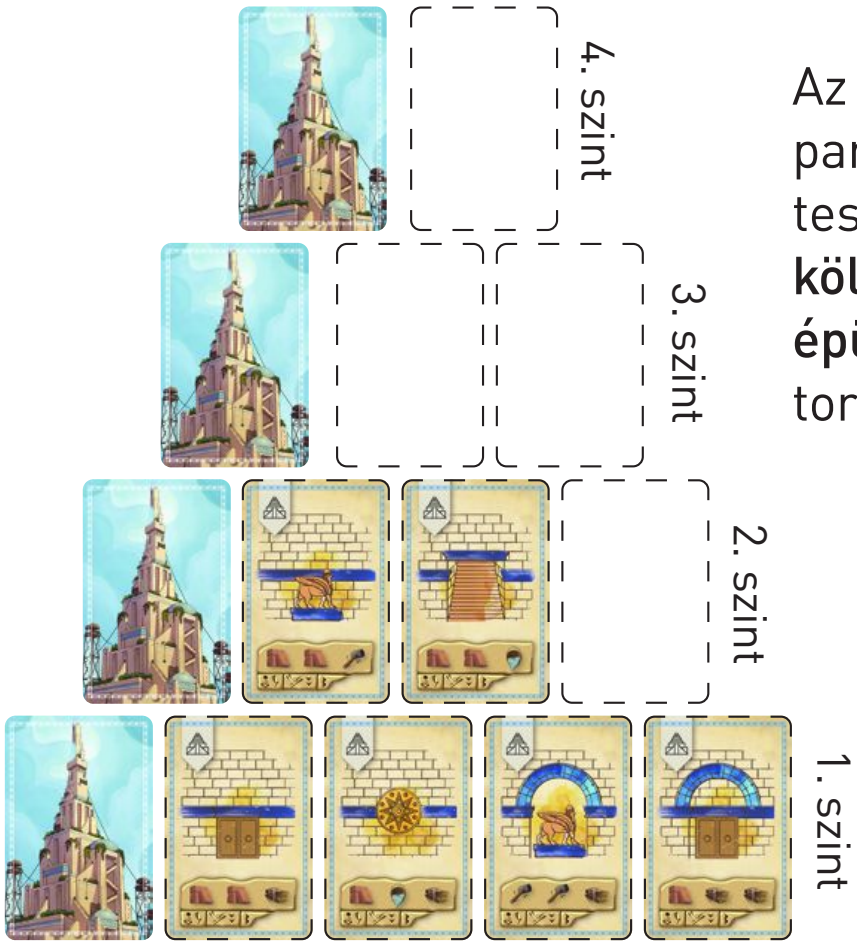


A JÁTÉK CÉLJA

Célotok **befejezni a torony megépítését**, mielőtt az összes **toronypakli elfogyna**. A játék során a tornyot **4 különálló szintben** építitek fel (alulról felfelé haladva) 4, 3, 2, majd 1 épületkártyával. Minden szintet be kell fejeznetek, mielőtt a hozzá tartozó pakli elfogy.

GYORS ÁTTEKINTÉS

Amikor rád kerül a sor, te leszel az építésvezető, aki parancsokat ad a többi játékosnak: (építés), (húzás), (átadás), (felfedés). A parancsokra az ikonjaikkal hivatkozunk, mert a hozzájuk tartozó szavak a játék során változnak.



Az (építés) egy fontos parancs, amely lehetővé teszi, hogy az **erőforrás-költség** kifizetése után **épületkártyát** helyezz a toronyba.

A JÁTÉK MENETE

A játékot az kezdi, aki a legtöbb nyelven beszél. Ezután az óramutató járásával megegyező irányban haladtok tovább.

A körödben

1. Hajts végre két akciót az alábbiak közül (lehet ugyanaz kétszer):
   a. Adj egy parancsot egy másik játékosnak.
   b. Fedj fel egy kártyát.
2. Húzz egy kártyát a legalacsonyabb szintű elérhető toronypakliból.

Parancs adása másik játékosnak

Válassz egy másik játékost. Mondj ki egy **szót**, amelyről úgy gondolod, hogy szerepel az egyik **szókártyáján**.

- Ha a játékosnak **van** olyan **szókártyája**, amelyen szerepel a kimondott szó, fedje fel azt, hajtsa végre a kártyához tartozó parancsot (lásd **Parancsok**, 6. oldal), majd vegye vissza a kezébe a felfedett szókártyát.
- Ha **nincs** ilyen **szókártyája**, rázza meg a fejét, és ne hajtson végre semmit.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy ugyanaz a szó több szókártyán is szerepel a kezedben. Ha ilyen szóra kapsz parancsot, döntsd el tetszőlegesen, hogy melyik parancsot hajtod végre közülük.

Kártya felfedése
Válassz egy szókártyát a kezedből, fedd fel, mutasd meg minden játékosnak, majd vedd vissza a kezedbe.

Megjegyzés: A két parancsot kiadhatod ugyanannak a játékosnak vagy két különböző játékosnak. A parancs lehet ugyanaz kétszer vagy két különböző is.

Korlátozott kommunikáció
Ez egy korlátozott kommunikációs játék. Minden nálad lévő információt titokban kell tartanod más előtt, és kizárólag az alábbi módokon oszthatsz meg információt:

- Ha parancsot kapsz, és felfedsz egy **szókártyát**.
- Ha végrehajtod a  (felfedés) parancsot (lásd: **Parancsok**, lent).
- Ha körödben akcióként felfedsz egy kézben tartott kártyát.

Parancsok
Minden játékos kezében mindig 1-1 **szókártya** van a 4 különböző parancsikonnal. Ezek a szókártyák és a rajtuk lévő szavak a játék során folyamatosan változnak, mivel minden kör végén új kártyát húzol.



PARANCSOK



Építés: helyezz egy épületkártyát a készletedből a toronyba.

Fizesd ki a készletedben lévő egyik épületkártya erőforrásköltségét a rajta jelzett erőforrások eldobásával, majd helyezd le az épületkártyát a torony legalacsonyabb befejezetlen szintjére.



Húzás: húzz 2 erőforráskártyát a pakliból, és helyezd őket felfelé fordítva a készletedbe.

A készletedben legfeljebb 7 erőforrás lehet. Ha bármikor meghaladod ezt a számot, dobd el a felesleget, amíg újra 7 nem lesz.
Ha elfogy az erőforráspakli, képezzetek egy újat a dobópakli megkeverésével.



Átadás: adj át legfeljebb 3 tetszőleges kártyát a készletedből más játékos(ok)nak.

A kártyákat odaadhatod egy játékosnak, vagy megoszthatod több játékos között.

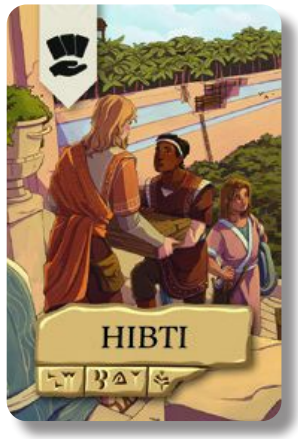


Felfedés: fedj fel legfeljebb 2 kártyát a kezedből.

Mutasd meg őket az összes játékosnak, majd vedd vissza őket a kezedbe.

Kártyahúzás a toronypakliból
Miután kiadtál két parancsot, húzz egy kártyát az aktuális toronypakliból (mindig a torony aljáról indulva). Ha egy pakli elfogyott, húzz a közvetlenül felette lévőből. Ha felhúzod egy pakli utolsó kártyáját, és a mellette lévő toronyszint még befejezetlen, a játékot mindannyian elveszítitek (lásd: **A játék vége**, 9. oldal).

Szókártyát húztál?
Helyettesítsd vele az egyező **parancsikonos szókártyádat**.
A helyettesített **szókártyát** lefelé fordítva dobd el. A kezedben mindig 1-1 kártyát tartasz meg mind a 4 **parancsikonból**.



Épületkártyát húztál?
Helyezd felfelé fordítva a **készletedbe**.
A kártya alján látható, hogy milyen erőforrásokra lesz szükséged az (építés) parancs végrehajtásához.



Az építéshez használt 4 **erőforrástípus:**




kő


habarcs


szerszám


fa

A JÁTÉK VÉGE

A játékot együtt elveszítitek, ha:
Egy játékos felhúzza egy toronypakli utolsó kártyáját, miközben a mellette lévő **toronyszint** még befejezetlen. Ez akkor is érvényes, ha a legfelső pakli utolsó kártyáját húzzátok fel, és a torony egésze még nincs kész.

A játékot együtt megnyeritek, ha:
Sikeresen befejezitek a torony építését, vagyis az utolsó szintre is helyeztek épületkártyát.

NEHÉZSÉGI SZINT NÖVELÉSE

Ha már minden játékos ismeri az alapjátékot, ez a változat nagyobb kihívást nyújt.

HALADÓ JÁTÉKMÓD

Új szabályok az előkészületekhez

- Az **épületkártyákat** helyezzétek lefelé fordítva a készletetekbe.
- Keverjétek meg a megmaradt **szókártyákat**, és osszatok minden játékosnak 1-1-et. Helyettesítsétek vele az egyező **parancsikonos kezdőszókártyátokat.** A helyettesített **szókártyát** lefelé fordítva dobjátok el.

Új szabályok a játék során

- Ha **épületkártyát** húzol, helyezd lefelé fordítva a készletedbe. Ezeket bármikor megnézheted.
- Ha felfedsz egy kártyát, dönthetsz úgy, hogy egy **épületkártyát** fedsz fel **szókártya** helyett. A felfedett épületkártyák onnantól kezdve végig felfelé fordítva maradnak.
- Ha (átadás) parancsot kapsz, adhatsz át lefelé fordított **épületkártyát** is. A kártyá(ka)t megkapó játékos(ok) megnézheti(k) az(oka)t, de nem fedheti(k) fel.
- Az **épületkártyákat** nem kell felfedned ahhoz, hogy (építés) paranccsal a toronyba helyezd le őket.

MESTERÉPÍTÉSZ JÁTÉKMÓD

Új szabályok az előkészületekhez

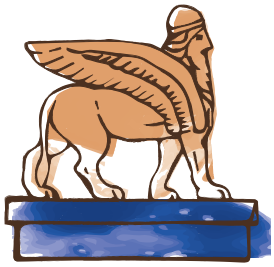
A normál és haladó előkészületek után keverjétek meg a **zűrzavarkártyákat**, és képezzetek belőlük egy lefelé fordított paklit a játéktér mellett.

Új szabályok a játék során

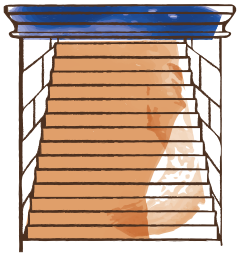
Mindegyik **zűrzavarkártya** egy negatív hatást tartalmaz, amelyet akkor kell végrehajtanod, ha olyan parancsot kapsz, amelyet nem értesz (vagyis a másik játékos olyan szót mond, amelyik egyik szókártyádon sem szerepel). Valahányszor ilyen parancsot kapsz, húzd fel a zűrzavarpakli legfelső kártyáját, és hajtsd végre annak hatását.

Részletek az épületkártyákon
Egyes **zűrzavarkártyák** az épületkártyák különböző vizuális részleteire hivatkoznak. Ezek a következők:


Dombormű


Szobor

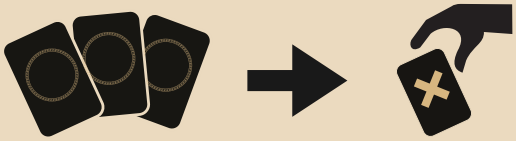

Ajtó


Lépcső

ZŰRZAVARKÁRTYA IKONOGRÁFIA

1x 

Távolíts el egy olyan **épületkártyát** a torony aktuális szintjéről, amelyen a jelzett részlet (**dombormű** vagy **szobor**) szerepel, majd keverd vissza az aktuális toronypakliba.



Számold meg, a toronyban hány épületkártya tartalmazza a jelzett részletet (**ajtó** vagy **lépcső**), majd dobj el annyi erőforráskártyát a készletedből.



Keverd meg a dobópaklit, majd húzd fel a legfelső szókártyát. Helyettesítsd vele az egyező **parancsikonos szókártyádat**. A helyettesített **szókártyát** lefelé fordítva dobd el.



Add át az összes **épületkártyádat** (a képpel lefelé és felfelé fordítottakat is) a bal oldali szomszédodnak.



Add át az összes **erőforrásodat** a jobb oldali szomszédodnak. Ha ezáltal az ő készletében 7-nél több erőforrás lesz, dobja el a felesleget, hogy újra 7 erőforrása legyen.



Dobj el egy tetszőleges **szókártyát** a kezedből. Innentől kezdve csak 3 szókártyád lesz a kezedben és nem hajthatod végre a hiányzó parancsot. Ha egy későbbi köröd végén olyan szókártyát húzol, amelyik az eldobott parancsikonhoz tartozik, újra 4 kártyád lesz.



Helyezd a **szókártyáidat** lefelé fordítva az asztalra a következő köröd kezdetéig. Amíg a kártyáid az asztalon vannak, más játékos **nem adhat** neked **parancsot**.

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

IMRESSZUM
Tervező: Bart de Jong
Illusztrátor: Renée Zonneveld
Grafikai tervező: Ruud Nederpelt