

BÁBEL Tornya

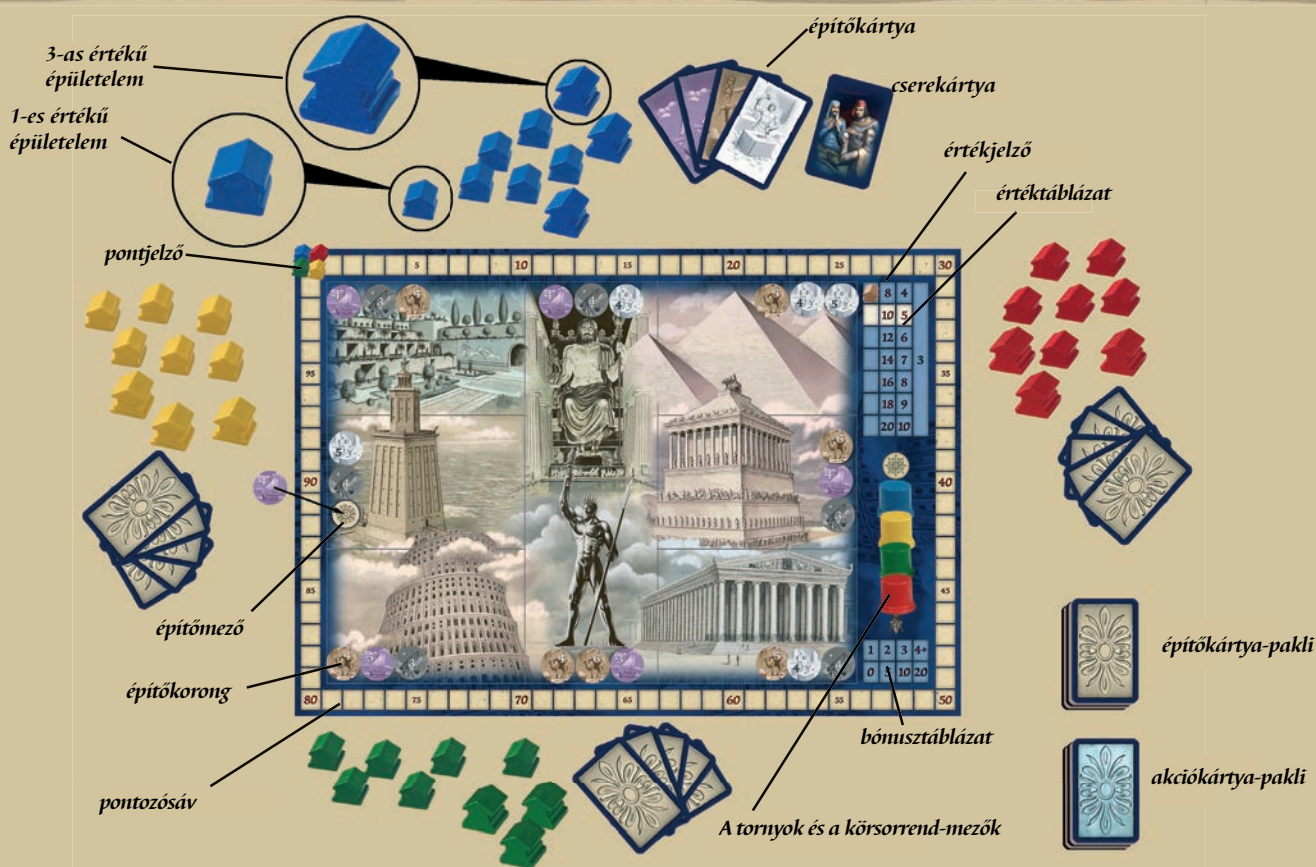


Szerző: Reiner Knizia — Grafika: Franz Vohwinkel — 3-5 játékos — 10 éves kortól

Játékelemek

1 játéktábla, 20 fa épületelem (15 db egyes méretű, 5 db 3-as méretű) mind az 5 színből, 28 építőkorong, 5 torony, 1 értékjelző, 15 akciókártya, 5 cserekártya, 100 építőkártya (25-25: teve, daru, hajó, kőfaragó)

Előkészületek 4 játékos esetén



Előkészületek

- A 4 darab kétszínű korongot hagyjátok a dobozban. Ezek használatát a 4. oldalon olvashatjátok el. A megmaradt 24 építőkorongot fordítsátok képpel lefelé, keverjétek össze, és tegyétek le őket véletlenszerűen a 8 csoda építő mezőire. (Ide már képpel felfelé.)
- Az értékjelzőt a tábla jobb felső sarkában található értéktáblázat első sorába tegyék.
- Az akciókártyákat keverjétek össze, és képpel lefelé tegyék egy pakliba a tábla mellé.
- Ugyanígy járjatok el az építőkártyákkal is.
- Minden játékos válasszon egy színt, és kapjon:
 - 20 épületet és 1 tornyot a megfelelő színben
 - 1 cserekártyát és 4 építőkártyát a pakliból
- A kártyákat vegyék a kezükbe a játékosok, az épületeket tegyék maguk elé. Egy 1-es értékű épületet (kicsit) mindenki tegyen, mint pontjelzőt a pontozósáv kezdőmezőjére. Válasszatok kezdőjátékost. A kezdőjátékos helyezze a tornyát a körsorrend-sáv legalsó mezőjére. A többi játékos az óramutató járása szerint haladva tegye le növekvő sorrendben a körsorrend-sávra az oszlopát.

Áttekintés

A játékosok együtt építik az ókori világ 8 csodáját. Minden játékos megpróbálja elérni, hogy neki legyen a legtöbb épületeleme a kész csodákban, és hogy a lehetséges legtöbb építőkorongot begyűjtse. Mindkettő győzelmi pontokat hoz. A legtöbb pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.

A játékmenet

Az aktív játékos, (akinek a tornya a legelső helyen van a körsorrend-sávon) elkezd a körét. Két lehetőség közül választhat:

- Passzol vagy
- Épít

Ha az aktív játékos befejezte a körét, akkor a tőle balra ülő köre következik.

Passz

Ha az aktív játékos a passzt választja, akkor húz egy lapot az építőkártyák pakliból, és a tornyát a tábla mellé teszi. Mindenki más tornyát egy pozícióval lentebb lépteti, majd pedig visszateszi a tornyát az első üres pozícióba. Minden játékos - az aktív játékos is - húz egy építőkártyát. Az aktív játékos köre véget ér.

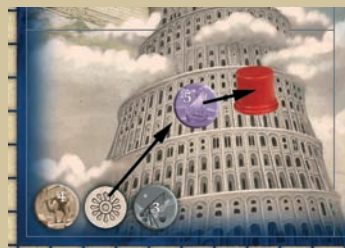


Építés

Itt a játékosok beépítik épütelemeiket a csodába, és építőkorongokat szerezhetnek. Az építés öt részből áll:

1. Világ csodája választás

Az aktív játékos a tornyát az általa kiválasztott csodára helyezi. Aztán ráteszi a csoda valamelyik építőkorongját. Az építőkorongon található szám megmondja, hogy hány darab megfelelő építőkártyára van szükség. A 2 színű korongok 2 féle építőkártyát igényelnek, egyenként annyi darab számban. Lásd a 4. oldalon.



A piros játékos Babel tornyára állítja a Tornyát, és választ egy építőkorongot, ami 5 hajót igényel.

2. Ajánlattétel

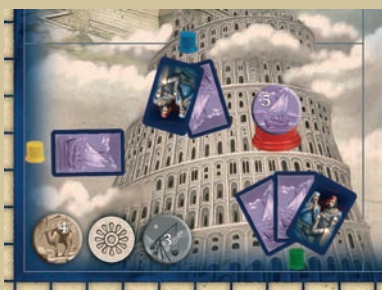
Az aktív játékos ekkor nem csinál semmit. Az összes többi játékos eldönti, hogy mennyi építőkártyát adna a csoda építéséhez, és ezeket képpel lefelé maga elé helyezi. Ezt minden játékos egyszerre teszi meg. Az ajánlat nem lehet több, mint az építőkorongon látható szám. Az ajánlattételnél minden játékos két lehetőségből választhat:

- Csak építőkártyákat tesz le vagy
- Építőkártyákat és a cserekártyáját teszi le.

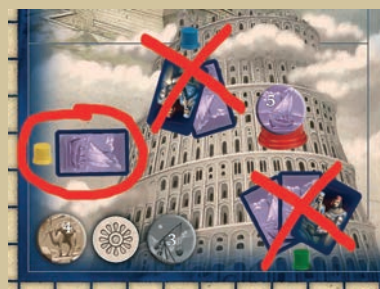
Ha minden játékos maga elé helyezte az ajánlatát, akkor egyszerre kell azokat megfordítani. Ha nem megfelelő típusú kártya került bele valakinek az ajánlatába, akkor azt azonnal vissza kell vennie a játékosának a kezébe.

3. Ellenfél(ek) választása

Az aktív játékos nullától az összes játékosig bármennyi játékost kiválaszthat. Ha kiválaszt egy játékost, akkor annak a teljes ajánlatát el kell vennie. Azonban azon játékosokból, akik a cserekártyájuk is beletették az ajánlatukba, csak egyet választhat. A választott ajánlatok együttes kártya száma nem haladhatja meg az építőkorongon található számot. A kétszínű korongok esetében az egyes típusok száma nem lehet több a korongon ábrázoltnál.



A játékosok takarva maguk elé teszik az ajánlatuk, majd egyszerre megmutatják.



A piros játékos az ajánlatok közül a sárgát választja.

Ehhez a koronghoz pontosan 2 tevéré és 3 kőfaragóra van szükség.



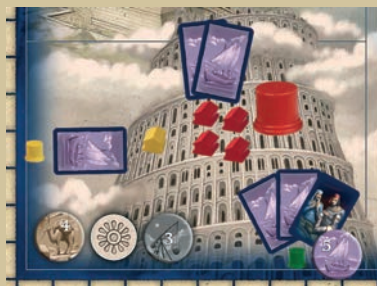
4. Az Építés

Most az aktív játékosnak ki kell egészítenie a kezéből a kártyákat, hogy annyi legyen amennyi az építéshez szükséges. Az is lehetséges, hogy az aktív játékosnak nem kell plusz lapot hozzáadnia. A kiválasztott játékos(ok) és az aktív játékos a kijátszott építőkártyáinak megfelelő számú épületelemet tesznek a kiválasztott csodára. (A cserekártyáért nem jár épületelem.) Az aktív játékos elveszi az épületkorongot, és lefordítva maga elé teszi.

Cserekártya - Ha az aktív játékos által választott játékosok között van olyan, akinek a cserekártyája benne van az ajánlatában, akkor ez a játékos kapja meg a korongot, és cserébe az aktív játékos teheti fel a kártyáinak megfelelő számú épületelemet.



A piros játékos a sárga ajánlatát fogadta el. Ki kell egészíteni 4 hajó kártyával a sárga ajánlatát. A Sárga egy épületelemet tesz fel, a Piros 4-et, és megkapja az építőkorongot is.



Itt a Piros játékos a Sárga és a Zöld ajánlatát fogadta el. 2 db hajókártyát kell még hozzátennie. A Sárga 1 épületelet, a Piros 4-et (2-t a saját lapjai után és 2-t a zöld cserekártyát játszott ki) tesz fel, a Zöld pedig megkapja az építőkorongot.

5. Az építés kör vége

Az aktív és a kiválasztott játékos(ok) a kijátszott építőkártyákat képpel felfelé a dobópaklira teszik. Azok a játékosok, akiknek ajánlatát nem fogadták el, azok annyi győzelmi pontot kapnak, amennyi építőkártyát felajánlottak. A cserekártyáért és a nem megfelelő kártyákért nem jár pont! A pontokat a pontozósávon lelépjük. Ezek a játékosok visszakapják a lapjaik a kezükbe. Minden játékos visszakapja a cserekártyáját is.

Végezetül az aktív játékos a többiek tornyát egy mezővel lentebb mozgatja, és a saját tornyát teszi az első szabad helyre. Minden játékos -beleértve az aktív játékost is- húz egy építőkártyát. Az aktív játékos ezzel befejezte a körét.



A Kék játékos ajánlatát, ami egy építőkártya, meg a cserekártya volt, nem fogadták el. A kártyákat visszaveszi a kezébe, és kap 1 pontot, amit lelép a pontozósávon.

Speciális eset: az építési követelmények nem teljesülnek:

Ha az aktív játékos nem tudja, vagy nem akarja teljesíteni a korongon található építési követelményeket, akkor az építőkorongot vissza kell tenni a helyére. Ez esetben senki nem épít a csodába épületelemet. Minden játékos, aki ajánlatot tett, győzelmi pontokat kap a megfelelő típusú építőkártyái után. Minden játékos -beleértve az aktív játékost is- húz egy lapot az építőkártya-pakliból. Az aktív játékos köre véget ért.

Értékelés

Amikor az utolsó építőkorongot is felhasználták egy adott csodához, akkor a csodát értékelni kell. A játékosok a hozzájárulásuk alapján kapnak győzelmi pontot. A két legnagyobb hozzájáruló pontját az értéktáblázat aktuális sora mutatja: az a sor, ahol az értékjelző áll. Az a játékos, aki a legtöbb épületelemet építette be, az kapja a legmagasabb pontot (az értéktáblázat adott sorának legnagyobb száma, az első oszlop), a második legtöbb elemet beépítő kapja a második legtöbb pontot. Mindenki más, aki legalább 1 épületelemet beépített, 3 pontot kap.

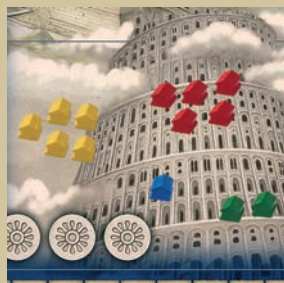
Holtverseny esetén:

Ha az első helyen van döntetlen, akkor ezek a játékosok a második hely pontjait kapják, és a többi játékos 3 pontot. (persze csak az, akinek van épüteleme a csodában.) Ha a második helyen van döntetlen, akkor az első helyezett megkapja az első helyezéért járó pontot, mindenki más, akinek van épülete a csodán, pedig 3 pontot kap. A megkapott pontokat a pontozósávon lelépik a játékosok. Ezután az értékjelzőt egy sorral lejjebb toljuk. A következő kész csodát az



8	4
10	5
12	6
14	7
16	8
18	9
20	10

Pirosnak 6 épülete van, ő az első, ezért 8 pontot kap. A Sárga a második a 4 épületevel, ezért 4 pontot kap, a Zöld pedig 3 pontot. A Kéknek nincs épülete a csodában, ezért nem kap semmit.



8	4
10	5
12	6
14	7
16	8
18	9
20	10

A Pirosnak és a Sárgának egyformán 5 épülete van, ezért ők a második helyért járó 4 pontot kapják, a Kék és a Zöld pedig 3 pontot kap.

értéktáblázat következő szintje szerint értékeljük majd.

Az értékelés után az épületelemeket visszakapják a játékosaik az elkészült csodáról.

Az aktív játékos, (akinek a csoda elkészült), húzhat egy akciókártyát a talonból!

A játék vége és a végső pontozás

A játéknak akkor van vége, amikor az építőkorongok valamelyik típusából az utolsót is elvették a játékosok. A kétszínű korong mindkét típusba beleszámít. A játékot befejező korong felhasználásával teljesen felépített csoda még kiértékelődik a végső pontozás előtt.

Ezután következik a végső pontozás. Először is az értékjelzőt tegyék az értéktáblázat világos sorára. Az összes befejezetlen csodát értékeljék ki, mint ha elkészült volna, de ezt sort használjátok az értéktáblázatból. Ekkor már semmilyen akciókártya nem játszható ki.

Plusz pont jár azoknak a játékosoknak, akiknek azonos típusú építőkorongból több is van. Az érték járó pont a játéktábla bónusztáblázatában látható. A kétszínű korongokat valamelyik típusba be kell sorolnia a játékosának, nem használhatja fel mindkettőnél. A kapott pontokat a játékosok a pontozósávon lépik le.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az nyer.



1	2	3	4+
0	5	10	20

A játékosnak 4 db tevés korongja van, ezért 20 pont jár neki, 5 pontot kap a 2 hajókorongért, és nem jár pont a daruért, összesen tehát 25 pontot kap.

Az akciókártyák

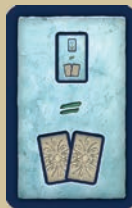
Az a játékos, aki az akciójával kiváltja egy csoda értékelését, kap egy akciókártyát. Ha a játékos felhasznál egy akciókártyát, akkor az dobásra kerül. 15 db akciókártya van.

Kártyacsere



A játékos maximum 5 épületlapot kicserélhet a kezéből, újat húzva a pakliból. Bármikor kijátszható.

Dzsóker



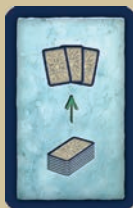
Az aktív játékos használhatja ezt lapot, ha az építést választotta. A dzsóker pontosan 2 olyan épületlapnak felel meg, amilyenre szükség van.

Építőkorong bónusz



A végső pontozásnál minden építőkorong után plusz 1 extra pontot kap a játékos.

Kártyahúzás



A játékos húzhat 3 építőkártyát. Bármikor felhasználható.

Hármas bónusz



Ha a játékos ajánlata megmarad, akkor minden kijátszott építőlapjáért 3 pontot kap 1 pont helyett.

*Minden játékos csak a második kör után húz befejező építőkártyát. Az aktív játékos a tornyokat is csak a második kör után mozgatja. Ha az aktív játékos valamelyik körben a passzt választja, akkor húz egy építőkártyát, ahogy a passznál szokás.

Dupla kör



Az aktív játékos a köre befejezése után, még egy kört indíthat (vagy passzt, vagy építőt). *

5 bónuszpont



A játék végén a tulajdonosa 5 plusz pontot kap.

A kétszínű építőkorongok

Ha úgy döntötök, hogy használjátok a kétszínű építőkorongokat, akkor vegyetek ki 1-1 db 5-ös értékű tevét, darut, hajót és kőfaragót az építőkorongok közül, és tegyék vissza a dobozba. Ezután keverjétek a kétszínűeket a megmaradt egyszínűek közé.



A sok tesztjátékért és javaslatért a szerző s a kiadó köszönetet mond nekik: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Boote, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Karl-Heinz Schmiel, és Hannes Wildner. Külön köszönet Dieter Hornungnak.

Magyarra fordítás: Dunda

© 2005 Hans im Glück Verlags-GmbH

Ha kérdése, javaslata, tanácsa van, akkor írjon nekünk:

RioGames@aol.com és

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA

