

Antoine Bauza

7 WONDERS BABEL™

REGELN







*„Weisheit beginnt mit Staunen.“
(Sokrates)*

SPIELMATERIAL

- 1 Babel-Spielplan
- 24 Babel-Plättchen
- 15 Bauvorhaben-Karten
- 10 Beteiligungs-Marker
- 166 Marker (verschiedener Art)
- 1 Wertungsblock
- 1 Regelheft

Babel besteht aus zwei Erweiterungen, die zusammen oder separat voneinander gespielt werden können.

In der ersten Erweiterung, Turmbau zu Babel, errichten die Spieler gemeinsam den berühmten Turm. Dabei wird jedes gebaute Babel-Plättchen alle Spieler gleichermaßen in einem der Bereiche (Handel, Militär, Forschung usw.) beeinflussen.

In der zweiten Erweiterung, Bauvorhaben in Babel, entwickeln die Spieler die Stadt Babel und deren Umgebung. Die Spieler können sich dabei unter anderem am Bau der Stadtmauer, des Hafens oder

ÜBERBLICK

des Stadtarchivs beteiligen sowie beim Errichten von Obelisken, Triumphbögen und weiteren prestigeträchtigen Monumenten rund um den Turm helfen.

Wir empfehlen, in den ersten Partien nur mit der Erweiterung Turmbau zu Babel zu spielen, und danach nur mit den Bauvorhaben in Babel. Alle teilnehmenden Spieler sollten beide Erweiterungen bereits einzeln gespielt gehabt, bevor beide kombiniert werden. Sobald alle Spieler beide Babel-Erweiterungen gespielt haben, kann Babel auch beliebig mit Leaders, Cities und/oder dem Wonder Pack kombiniert werden.

TURMBAU ZU BABEL

Spielmaterial

Babel-Spielplan

Der Spielplan zeigt den Turm von Babel. Abhängig von der Spielerzahl wird die passende Seite gewählt: Eine Seite ist für Partien mit 2 – 4 Spielern, eine Seite für Partien mit 5 – 8 Spielern.

Babel-Plättchen

Die Babel-Plättchen stellen Teile des Turms dar, die im Laufe einer Partie gebaut werden können. Es gibt insgesamt 24 Plättchen, die alle unterschiedlich sind.

Konflikt-Marker

Es gibt einige zusätzliche Konflikt-Marker, die für die Effekte mancher Babel-Plättchen benötigt werden.

Spielvorbereitung

Der Babel-Spielplan wird in die Tischmitte gelegt; die Babel-Plättchen werden verdeckt gemischt und als Stapel bereitgelegt.

Jeder Spieler erhält seinen Weltwunder-Spielplan und seine Start-Münzen. Dann beginnt die Partie mit der Babelphase.

Babelphase

Jeder Spieler erhält 3 Babel-Plättchen vom verdeckten Stapel. Diese darf er anschauen, hält sie ansonsten aber geheim. Nicht verteilte Plättchen kommen unbenutzt in die Spielschachtel zurück.

Dann werden die Babel-Plättchen gedrahtet:

1. Jeder Spieler wählt geheim eines der 3 Plättchen, die er erhalten hat, und legt es verdeckt vor sich ab. Die beiden übrigen Plättchen reicht er an seinen rechten Nachbarn weiter.
2. Jeder Spieler wählt geheim eines der 2 Plättchen, die er von seinem linken Nachbarn erhalten hat, und legt es verdeckt vor sich ab. Das übrige Plättchen reicht er an seinen rechten Nachbarn weiter.
3. Jeder Spieler legt das dritte, von seinem linken Nachbarn erhaltene Plättchen zu den beiden, die er bereits vor sich liegen hat. Somit hat am Ende dieser Phase jeder Spieler drei Babel-Plättchen vor sich liegen.

Nun kann das erste Zeitalter beginnen.

Ablauf eines Zeitalters

Im Wesentlichen verläuft das Spiel mit Turmbau zu Babel genauso wie das Grundspiel. Allerdings können sich die Spieler jetzt als zusätzliche Nutzungsmöglichkeit einer Karte auch dafür entscheiden, die gewählte Karte abzulegen, um beim Bau des Turms zu helfen.

Es gibt jetzt für jede Karte vier verschiedene Nutzungsmöglichkeiten, also vier verschiedene Arten, sie ins Spiel zu bringen:

- a. Das Gebäude errichten.
- b. Einen Bauabschnitt des eigenen Weltwunders vollenden.
- c. Die Karte ablegen, um drei Münzen zu erhalten.
- d. Die Karte ablegen, um ein Babel-Plättchen zu bauen.

Entscheidet sich ein Spieler dafür, ein Babel-Plättchen zu bauen, legt er das Plättchen verdeckt neben den Babel-Spielplan und legt seine Karte ab.

Sobald alle Spieler, die Aktion a, b oder c gewählt haben, diese durchgeführt haben, werden die zu bauenden Babel-Plättchen aufgedeckt und auf den Babel-Spielplan gelegt.

Wichtig: Die Babel-Plättchen werden erst am Schluss jeder Runde auf das Spielfeld gelegt, nachdem alle Spieler ihre anderen Aktionen (Gebäude/Weltwunder errichten, Münzen bekommen oder ausgeben, Effekte von Weltwundern) komplett abgeschlossen haben.

Babel-Plättchen legen



Das erste Babel-Plättchen wird auf das markierte Feld des Spielplans gelegt. Alle weiteren Plättchen werden von diesem ausgehend im Uhrzeigersinn gelegt. Sobald alle Felder einer Ebene gefüllt sind, wird das nächste Plättchen

auf das zuerst gelegte Plättchen gelegt. Also spiralförmig, immer im Uhrzeigersinn.

Hinweis: Je nachdem welche Seite genutzt wird, sind maximal 3 bzw. 4 Plättchen zur selben Zeit sichtbar.

Wenn in einer Runde mehrere Spieler ein Babel-Plättchen bauen, werden die Nummern auf den zu bauenden Plättchen verglichen und die Plättchen in aufsteigender Reihenfolge (also zuerst das mit der kleinsten Nummer) gebaut.

Beispiel: Es sind bereits drei Babel-Plättchen gebaut worden. Stefan und Robin möchten in dieser Runde beide am Turm von Babel bauen. Sie legen ihre gewählten Babel-Plättchen verdeckt neben den Spielplan. Am Ende der Runde werden beide Plättchen aufgedeckt: Zuerst wird das Plättchen mit der Nummer 4, danach das mit der Nummer 12 gelegt. Dabei wird Plättchen Nr. 4 auf das letzte freie Feld gelegt, während Plättchen Nr. 12 das erste Plättchen, das am Turm gebaut worden ist, abdeckt.

Effekte der Babel-Plättchen

Jedes Babel-Plättchen hat einen Effekt, der die Spielregeln für alle Spieler ändert, solange das Plättchen aktiv ist. Die Regeländerung gilt, sobald die laufende Runde beendet ist (also für die nächste Runde bzw. für das Ende des Zeitalters). Es ist solange aktiv, bis es von einem anderen Babel-Plättchen abgedeckt wird.

Ende der Partie

Bei Spielende (wie im Grundspiel nach dem dritten Zeitalter) erhält jeder Spieler Siegpunkte gemäß seiner Beteiligung am Turmbau zu Babel:

- 1 gebautes Babel-Plättchen: 2 Siegpunkte
- 2 gebaute Babel-Plättchen: 5 Siegpunkte
- 3 gebaute Babel-Plättchen: 10 Siegpunkte

Hinweis: Durch Babel-Plättchen erhaltene Siegpunkte werden direkt auf dem Wertungsbogen vermerkt.

Effekte der Babel-Plättchen



1 - 6 - 13 - 16 Diese vier Plättchen zwingen die Spieler, jedes Mal Steuern an die Bank zu bezahlen, wenn sie ein Gebäude der entsprechenden Art errichten bzw. ein Gebäude kostenfrei bauen bzw. einen Bauabschnitt ihres Weltwunders vollenden. Die fällige Steuer entspricht stets dem aktuellen Zeitalter, also 1 Münze im 1. Zeitalter, 2 Münzen im 2. Zeitalter und 3 Münzen im 3. Zeitalter.



2 - 15 Diese beiden Plättchen erlauben es den Spielern, die Ressourcen-Kosten beim Errichten militärischer Gebäude (rote Karten) bzw. beim Vollenden eines Bauabschnitts ihres Weltwunders zu ignorieren.

Hinweis: Beinhaltend die Baukosten des Bauabschnitts eines Weltwunders eine oder mehrere Münzen, so müssen diese dennoch bezahlt werden.



24 Immer wenn ein Spieler eine Gilde (violette Karte) errichtet, erhält er einen Bonus von 5 Münzen. Die Münzen werden aus der Bank genommen.



7 Jeder Spieler kann auch die Gebäude seiner beiden Nachbarstädte nutzen, um Gebäude kostenfrei zu bauen.

Beispiel: Solange dieses Plättchen aktiv ist, kann Carol die Akademie kostenfrei bauen, da eine ihrer beiden Nachbarstädte eine Schule besitzt.



22 Die Vergabe der Niederlage-Marker für militärische Konflikte wird folgendermaßen geändert:

- Anstelle eines Niederlage-Markers erhält man zwei Niederlage-Marker.



19 Die Vergabe der Sieg-Marker für militärische Konflikte wird folgendermaßen geändert:

- Anstelle eines 1er-Sieg-Markers erhält man keinen Marker.
- Anstelle eines 3er-Sieg-Markers erhält man einen 1er-Sieg-Marker.
- Anstelle eines 5er-Sieg-Markers erhält man einen 3er-Sieg-Marker.



5 - 14 Diese beiden Plättchen gewähren jedem Spieler einen Bonus, wenn er einen Profanbau (blaue Karte) errichtet bzw. ein Gebäude kostenfrei baut. Der Bonus entspricht dem aktuellen Zeitalter, also 1 Münze im 1. Zeitalter, 2 Münzen im 2. Zeitalter und 3 Münzen im 3. Zeitalter. Die Münzen werden aus der Bank genommen.



17 - 18 - 21 Diese drei Plättchen gestatten es jedem Spieler, pro Runde 1 der auf dem jeweiligen Plättchen dargestellten Ressourcen kostenlos zu nutzen.



9 - 10 - 11 - 12 Diese vier Plättchen verändern den Preis für den Kauf von Ressourcen von den Nachbarstädten.

Hinweise:

- Diese Preissenkungen bzw. -erhöhungen sind kumulativ mit den Vergünstigungen durch Markt, Kontore und Illegale Anlegestellen.
- Es ist durchaus möglich, mehrere Ressourcen durch kumulative Vergünstigungen kostenlos erwerben zu können, wobei der geringste Einkaufspreis immer null ist, er kann nie negativ sein.



4 Die Effekte der folgenden Karten können nicht genutzt werden: Kontor Ost, Kontor West, Markt, Karawanserei und Forum.

Hinweis: Es ist weiterhin möglich, diese Gebäude zu errichten oder auf diesen Gebäuden aufbauende Gebäude kostenfrei zu bauen - man kann sie nur nicht nutzen, solange dieses Babel-Plättchen aktiv ist.



3 Die folgenden Rohstoffkarten (braune Karten) können nicht genutzt werden:

- Karten, die zwei Rohstoffe einer Sorte produzieren (Sägewerk, Bildhauerei, Ziegelbrennerei, Giesserei).
- Karten, die zwei verschiedene Rohstoffe produzieren (Baumschule, Ausgrabungsstätte, Tongrube, Forstwirtschaft, Mine und Waldhöhle).

Hinweis: Es ist weiterhin möglich, diese Gebäude zu errichten - man kann sie nur nicht nutzen, solange dieses Babel-Plättchen aktiv ist.



20 Alle Rohstoffkarten (braune Karten), die nur einen einzelnen Rohstoff produzieren (Holzplatz, Steinbruch, Ziegelei und Erzbergwerk), produzieren unendlich viele Rohstoffe.

Hinweis: Rohstoffe, die von den Spielplänen der Spieler produziert werden, gelten nicht als Karten und sind daher nicht betroffen. Benachbarte Spieler können so viele Rohstoffe von diesen Karten kaufen, wie sie möchten, müssen aber jeden Rohstoff bezahlen.



8 - 23 Gilden (violette Karten) bzw. Profanbauten (blaue Karten) dürfen nicht mit Ressourcen errichtet werden, solange dieses Plättchen aktiv ist. Stattdessen kann ein Spieler so viele Münzen an die Bank zahlen, wie es Ressourcen kosten würde, um das Gebäude zu errichten.

Hinweis: Man kann weiterhin Profanbauten kostenfrei bauen, ohne Münzen bezahlen zu müssen.

Beispiele: Die Gilde der Händler kostet normalerweise 3 Ressourcen. Daher kostet sie nun 3 Münzen (die an die Bank zu zahlen sind). Das Pantheon kostet nun 6 Münzen, kann aber weiterhin auch kostenfrei gebaut werden, wenn man einen Tempel besitzt.

Spielregel für 2 Spieler

In Partien zu zweit liegen maximal 2 Babel-Plättchen offen und sind aktiv. Bei Spielbeginn wird ein Babel-Plättchen verdeckt auf den Spielplan gelegt, um das dritte Feld zu belegen. Die Freie Stadt erhält keine Babel-Plättchen.

Das Spiel mit Leaders und Cities

Zu Beginn des Spiels wird zunächst die Anführerphase durchgeführt, danach folgt die Babelphase.

Es kann auch eine Anführer-Karte oder eine Stadt-Karte aus Cities abgelegt werden, um ein Babel-Plättchen zu bauen.

Hinweise zu einigen Anführer-Karten aus Leaders:

- *Ramses: Der Bau von Gilden bleibt kostenlos, auch wenn Plättchen Nr. 23 gerade aktiv ist.*
- *Vitruv: Die über Vitruv erhaltenen Münzen sind kumulativ mit denen von Plättchen Nr. 14.*
- *Hatshepsut: Ihr Effekt gilt auch, wenn der Spieler aufgrund einer Kombination der Babel-Plättchen Nr. 9 bzw. Nr. 11 und eines passenden Handelsgebäudes eine Ressource für null Münzen erwirbt.*
- *Tomyris: Der Effekt von Tomyris gilt für alle Niederlage-Marker, die der Spieler durch militärische Konflikte erhält.*

Hinweis zu einigen Stadt-Karten aus Cities:

Die Ressourcen, die man über die Babel-Plättchen Nr. 17, 18 bzw. 21 erhält, werden nicht von der eigenen Stadt produziert und haben somit keinen Einfluss auf die Nutzung des Geheimen Lagers bzw. des Schwarzmarkts.

BAUVORHABEN IN BABEL

Spielmaterial

Bauvorhaben-Karten

Bei den Bauvorhaben in Babel handelt es sich um prestigeträchtige Bauten, welche die Spieler versuchen werden zu bauen. Jede dieser Karten hat eine Farbe und einen Namen. Außerdem zeigt jede Karte die Kosten für die Beteiligung sowie eine Strafe und eine Belohnung. Insgesamt gibt es 15 Karten, für jedes Zeitalter fünf.



Beteiligungs-Marker



Mit diesen Markern wird angezeigt, welche Spieler sich an einem bestimmten Bauvorhaben beteiligt haben.

Belohnungs-Marker



Diese Marker stellen die verschiedenen Belohnungen dar, welche die beteiligten Spieler erhalten, wenn ein Bauvorhaben abgeschlossen wird.

Straf-Marker



Diese Marker stellen die verschiedenen Strafen dar, welche die beteiligten Spieler erleiden, sollte ein Bauvorhaben fehlschlagen.

Hinweis: Es sollten ausreichend Marker jeder Art im Spiel enthalten sein. Falls bestimmte Marker ausgehen, können diese durch geeigneten Ersatz dargestellt werden.

Ablauf eines Zeitalters

Bauvorhabenphase

Bevor die Spieler zu Beginn eines Zeitalters ihre neuen Karten erhalten, wird ein zufällig ausgewähltes Bauvorhaben des aktuellen Zeitalters offen in die Tischmitte gelegt. Auf dieses werden so viele Beteiligungs-Marker gelegt, dass deren Anzahl Spielerzahl minus 1 beträgt. *Beispiel: In einem Spiel zu fünf werden 4 Marker auf das Bauvorhaben gelegt.*

Beteiligung an Bauvorhaben

Immer wenn ein Spieler ein Gebäude errichtet, das dieselbe Farbe wie das aktuelle Bauvorhaben hat (braun, blau, rot, gelb, grün oder violett), kann sich der Spieler zusätzlich an dem Bauvorhaben beteiligen – wenn er möchte.

Um dies zu tun, muss er zusätzlich zu den Kosten seines Gebäudes auch die Kosten für die Beteiligung an dem Bauvorhaben bezahlen. Dafür erhält er einen der Beteiligungs-Marker dieses Bauvorhabens und legt ihn auf seinen Weltwunder-Spielplan.

Münzen werden hierbei an die Bank gezahlt.

Benötigte Ressourcen können gemäß der normalen Regeln sowohl produziert als auch über Handel erworben werden.

Hinweise:

- Sollten sich in einer Runde mehr Spieler an dem Bauvorhaben beteiligen als Beteiligungs-Marker dort vorhanden sind, werden zusätzliche Beteiligungs-Marker aus dem Vorrat genommen, so dass jeder dieser Spieler einen Marker erhält.
- Sobald keine Beteiligungs-Marker mehr auf dem Bauvorhaben liegen, kann sich in diesem Zeitalter niemand mehr beteiligen.
- Ein Spieler kann sich während eines Zeitalters durchaus mehrmals an dem Bauvorhaben beteiligen – allerdings nur einmal pro Runde.
- Errichtet ein Spieler ein passendes Gebäude kostenlos (durch kostenfreies Bauen oder durch die Effekte von Olympia, Halikarnassos, Salomon usw.), so darf er sich ebenfalls an dem aktuellen Bauvorhaben beteiligen. Die Kosten für die Beteiligung muss er aber natürlich bezahlen.

Beispiel: Im zweiten Zeitalter ist das gelbe Bauvorhaben „Binnenhafen“ im Spiel. Stefan errichtet das Forum (eine gelbe Karte), indem er ein Lehm produziert und einen zweiten in einer Nachbarstadt erwirbt. Er entscheidet sich dafür, sich für zwei weitere Münzen und ein Stoff (den Kosten zur Beteiligung an diesem Bauvorhaben) am Bau des „Binnenhafens“ zu beteiligen und so einen Beteiligungs-Marker zu erhalten.

Ende eines Zeitalters

Bevor am Ende eines Zeitalters die militärischen Konflikte gelöst werden, wird der Status des aktuellen Bauvorhabens in Babel geprüft. Dabei sind zwei Situationen möglich:

A. Das Bauvorhaben wurde erfolgreich abgeschlossen

Wurden alle Beteiligungs-Marker vom Bauvorhaben genommen, wurde das Bauvorhaben erfolgreich beendet. Alle daran beteiligten Spieler erhalten so viele der abgebildeten Belohnungen (unten rechts) wie sie Beteiligungs-Marker besitzen. In diesem Fall gibt es keine nachteiligen Auswirkungen für die Spieler, die sich nicht am Bau beteiligt haben.

Beispiel: Stefan besitzt am Ende des zweiten Zeitalters zwei Beteiligungs-Marker, da er sich zweimal am Bau des „Kriegsspiegels“ beteiligt hat. Die Belohnung des „Kriegsspiegels“ ist ein Sieg-Marker des zweiten Zeitalters. Also nimmt sich Stefan zwei Sieg-Marker des zweiten Zeitalters aus dem Vorrat.

B. Das Bauvorhaben ist ein Fehlschlag

Liegt noch wenigstens ein Beteiligungs-Marker auf dem Bauvorhaben, ist der Bau fehlgeschlagen und alle Spieler, die sich nicht am Bau beteiligt haben, werden bestraft. Sie erleiden die auf dem Bauvorhaben abgebildete Strafe (unten links).

Spieler, die einen oder mehrere Beteiligungs-Marker besitzen, werden nicht bestraft, erhalten aber auch keine Belohnung.

Beispiel: Stefan besitzt am Ende des dritten Zeitalters zwei Beteiligungs-Marker, erhält aber keine Belohnung, da noch Marker auf dem „Stadtarchiv“ liegen. Robin hingegen hat keinen Marker und erleidet daher die Strafe, die auf dem „Stadtarchiv“ abgebildet ist und muss so eine seiner blauen Karten zerstören.

Falls die Strafe nicht bezahlen werden kann

Kann ein Spieler die geforderte Strafe nicht bezahlen, muss er stattdessen einen Straf-Marker des aktuellen Zeitalters nehmen. Also entweder -1, -2 oder -3 Siegpunkte.

Beispiel: Im zweiten Zeitalter ist das aktuelle Bauvorhaben fehlgeschlagen. Markus hat keinen Beteiligungs-Marker und müsste als Strafe alle seine Münzen abgeben. Da er aber keine einzige Münze hat, muss er stattdessen einen Straf-Marker des zweiten Zeitalters nehmen, was ihn zwei Siegpunkte kostet.

Am Ende jedes Zeitalters legen alle Spieler ihre Beteiligungs-Marker wieder in den Vorrat zurück.

Ende der Partie

Am Ende der Partie zählt jeder Spieler die Babel-Sieg- und Strafpunkte zusammen, die er während der drei Zeitalter gesammelt hat.

Effekte der Bauvorhaben

STRAFEN



Der Spieler muss eine Karte seiner Wahl der entsprechenden Farbe zerstören (abwerfen).



Der Spieler muss alle seine Münzen in die Bank zurücklegen. Kann er nicht wenigstens 1 Münze zurücklegen, so gilt die Strafe als nicht bezahlt.



Der Spieler legt einen Sieg-Marker seiner Wahl zurück in den Vorrat.



Der Spieler verliert bis zum Ende der Partie die Start-Ressource (bzw. den Start-Vorteil) seines Weltwunders. Um dies anzuzeigen, legt der Spieler den entsprechenden Marker auf das Produktionsfeld links oben auf seinem Weltwunder-Spielplan.

Hinweis: Manneken Pis verliert seinen Start-Vorteil nicht. Stattdessen erhält der Spieler einen 1er-Straf-Marker.

Zur Erinnerung: Kann ein Spieler die Strafe des Bauvorhabens nicht bezahlen, muss er stattdessen einen Straf-Marker des aktuellen Zeitalters nehmen, also -1, -2 oder -3 Siegpunkte.

BELOHNUNGEN



Der Spieler erhält die abgebildete Anzahl Münzen aus der Bank.



Der Spieler erhält den abgebildeten Schild-Marker. Diese Schilde zählen ab sofort zu seiner militärischen Stärke hinzu.



Der Spieler erhält den abgebildeten Sieg-Marker aus dem Vorrat.



Der Spieler erhält den abgebildeten Marker aus dem Vorrat. Er kann diesen in einem der folgenden Zeitalter abgeben, um sich an einem Bauvorhaben zu beteiligen, auch wenn die Farbe des errichteten Gebäudes nicht mit der des Bauvorhabens übereinstimmt.

Hinweis: Man kann sich niemals während der Rekrutierungsphase (wenn mit Leaders gespielt wird) oder nach Vollendung eines Bauabschnitts seines Weltwunders am Bauvorhaben beteiligen – auch (bzw. gerade nicht) mit diesem Marker. Es sei denn, der Anführer bzw. der Bauabschnitt des Weltwunders erlauben das Errichten eines Gebäudes.



Der Spieler erhält den abgebildeten Marker aus dem Vorrat. Er kann diesen in einem der folgenden Zeitalter abgeben, um ein Gebäude ohne den Einsatz von Ressourcen oder Münzen zu errichten.



Der Spieler erhält den abgebildeten Marker aus dem Vorrat. Er kann diesen in einem der folgenden Zeitalter abgeben, um einen Bauabschnitt seines Weltwunders ohne den Einsatz von Ressourcen zu vollenden.

Hinweis: Beinhaltend die Kosten des Bauabschnitts Münzen, so müssen diese dennoch bezahlt werden.



Der Spieler erhält den abgebildeten Marker aus dem Vorrat. Bei Spielende erhält der Spieler je 3 Siegpunkte für jede Gruppe aus drei verschiedenen Forschungssymbolen.



Der Spieler erhält den abgebildeten Marker aus dem Vorrat. Bei Spielende erhält der Spieler 1 Siegpunkt für jede Gilde in seiner Stadt und den beiden Nachbarstädten.



Der Spieler erhält den abgebildeten Marker aus dem Vorrat. Bei Spielende erhält der Spieler 1 Siegpunkt für jeden vollendeten Bauabschnitt seines eigenen Weltwunders.

Spielregel für 2 Spieler

In der Bauvorhabenphase zu Beginn jedes Zeitalters werden zwei Beteiligungs-Marker auf das Bauvorhaben gelegt.

Die Freie Stadt beteiligt sich nicht an den Bauvorhaben von Babel, wird aber auch nicht bestraft, sollte es fehlschlagen.

Spielregel für 8 Spieler (mit Cities)

In der Bauvorhabenphase zu Beginn jedes Zeitalters werden sechs Beteiligungs-Marker auf das Bauvorhaben gelegt.

Das Spiel mit anderen Erweiterungen

Wird mit Turmbau zu Babel gespielt, gelten die Effekte der Babel-Plättchen Nr. 19 und 22 auch für die Konflikt-Marker, die über die Bauvorhaben erhalten werden.

Hinweise zu einigen Anführer-Karten (aus Leaders):

- Der Vorteil von Berenike gilt auch, wenn der Spieler Münzen über Babel-Plättchen oder Bauvorhaben erhält.
- Ein Spieler mit Tomyris muss keine Niederlage-Marker als Strafe eines Bauvorhabens nehmen.

Das große Ganze

Wenn mit allen Erweiterungen gespielt wird, ist der Spielablauf wie folgt:

Spielvorbereitung sowie

- Anführerphase (Leaders): Anführer-Karten verteilen und draften.
- Babelphase (Babel): Babel-Plättchen verteilen und draften.

Ablauf eines Zeitalters

- Rekrutierungsphase (Leaders): Anführer-Karte spielen.
- Bauvorhabenphase (Babel): Bauvorhaben ziehen und vorbereiten.
- Zeitalter-Karten auf die Hand nehmen und Spielrunden ausführen.

Ende eines Zeitalters

- Status des Bauvorhabens (Babel): Strafen und Belohnungen.
- Lösung der militärischen Konflikte.

CREDITS

Autor: Antoine Bauza

Illustrationen: Miguel Coimbra

Entwicklung: Die „Sombbrero-tragenden Belgier“

alias Cédric Caumont & Thomas Provoost.

Produktion: Guillaume Pilon

Gestaltung: Alexis Vanmeerbeeck

Grafik: Cédric Chevalier & Éric Azagury

Regeln: Ann Pichot

Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp & Sebastian Wenzlaff.

Testspieler: Françoise Sengissen, Emilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Corentin Lebrat.

Lektorat: Judith Brustlein

Danksagung: Die „Sombbrero-tragenden Belgier“ möchten Efpé aka ArdentesBoy, Roy, Sven, Jef, Brigitte, Romain, Alexandre und dem Team bei PEL (Shady, Clément, François & Benoît) danken.



7 WONDERS BABEL ist ein Spiel von REPOS PRODUCTION. © REPOS PRODUCTION 2014. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten Vergnügungswecken verwendet werden.
Tél. +32 471 95 41 32 • 22, Rue des Comédiens • 1000 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com