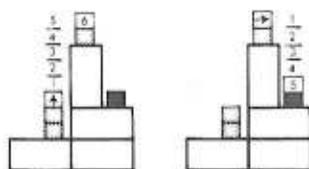


Beim Abwärtsklettern darf nicht geschlagen werden. Der schwarze Stein im Bild links kann also im Augenblick nicht geschlagen, sondern nur besetzt werden.



Diese Beispiele probiert man am besten mit einigen Klötzchen und Spielsteinen aus.

Die roten Siegelsteine

Die Siegelsteine können wie normale Spielsteine besetzt, überklettert und geschlagen werden.

Einen geschlagenen Siegelstein setzt man sofort auf einen anderen Platz, z. B. um sich den Weg zu erleichtern oder aber auf einen Gegner, um diesen festzusiegeln (zu blockieren).

Festgesiegelte (blockierte) Steine

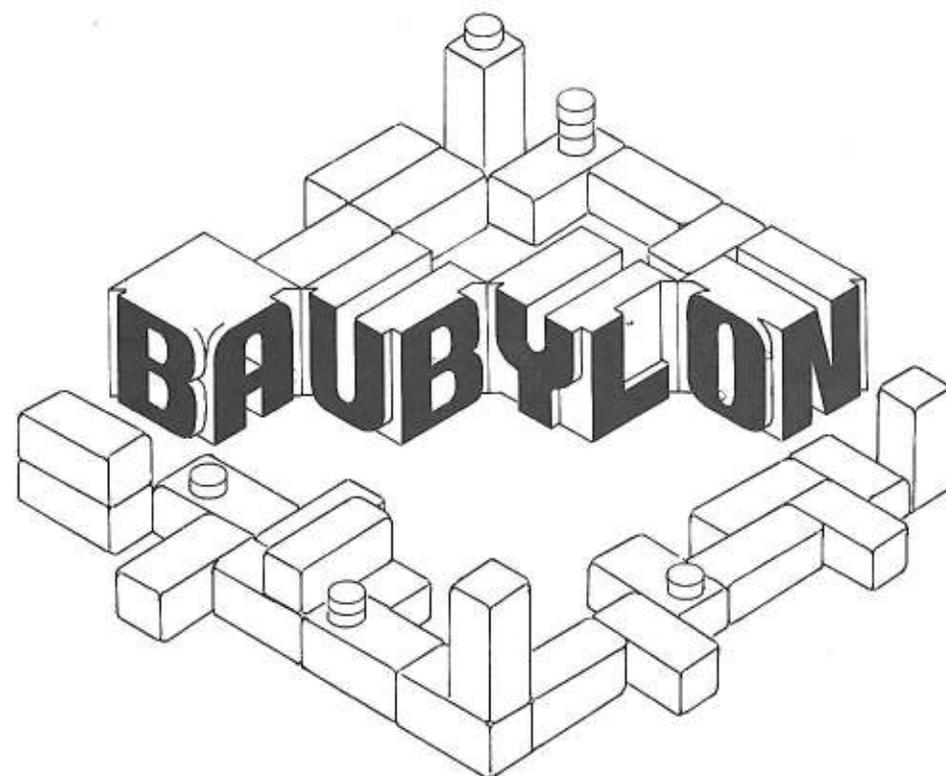
Durch einen Siegelstein oder durch einen fremden Stein blockierte Steine können nur mit einer „1“ befreit werden. Der blockierte fremde Stein wird dabei abgeschüttelt und rausgeschmissen bzw. ein Siegelstein zu sofortigem neuen Einsatz gewonnen. Der befreite Stein bleibt an seiner Stelle stehen.

Bei Türmen wird jeweils der **oberste Stein** abgeschüttelt, bzw. als Siegelstein gewonnen, wenn ein Spieler der blockierten Steine eine „1“ würfelt und keinen anderen Zug machen will.

Je mehr verschiedene Steine in einem Turm vereint sind, umso mehr ist der oberste Stein gefährdet.

Spielziel

Wer mit **einem** Stein zuerst die höchste Ebene von Baubylon erreicht, gewinnt.



Ein dreidimensionales Bau- u. Gesellschaftsspiel für 2-6 Spieler ab 10 Jahre
Autor: Reinhold Wittig

fagus[®]

SPIELANLEITUNG

Inhalt

48 Bausteine, 36 Spielsteine, 6 Siegelsteine, 1 Würfel
(alle Spielteile aus Holz)

Spielidee

Die meisten Würfelspiele ähneln sich: die Spieler ziehen ihre Figuren nach festen Regeln auf den vorgeschriebenen Bahnen des Spielplans. Bei **Baubylon** werden dagegen die Fantasie und die Kreativität des Spielers gefordert. Er wird zum Miterfinder und kann sein Spiel immer wieder neu gestalten.

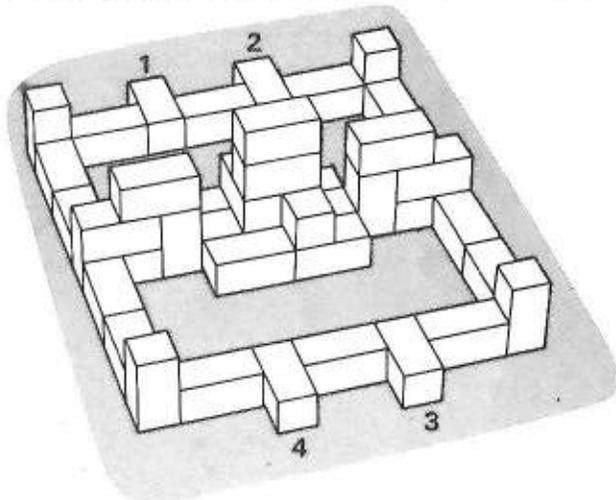
Zwei Besonderheiten zeichnen Baubylon aus:

1. Es ist ein räumliches Spiel, d. h. die dritte Dimension kommt „ins Spiel“. Es gibt keinen Spielplan, sondern eine Turm-Anlage, auf der die Spielsteine ziehen und klettern, um die höchste Spitze zu erreichen.
2. Der babylonische Turm ist in seiner Form nicht festgelegt. Er kann der Spielerzahl, deren Alter und auch der Zeit, die man spielen möchte, angepaßt werden.

Spielvorbereitung

Am Anfang bauen Sie am besten das abgebildete Bauwerk nach, um darauf die Spielregeln und baulichen Tücken kennenzulernen. Danach sind Ihrer Erfindungsgabe keine Grenzen gesetzt. Es brauchen nicht alle Klötze beim Bauen aufgebraucht zu werden.

Jeder Mitspieler bekommt sechs Spielsteine einer Farbe. Die roten Steine sind gemeinsame Siegelsteine. Sie werden vor dem Spiel an beliebige Stellen des Bauwerks gesetzt. Dabei braucht man nicht alle zu nehmen.



Spielbeginn

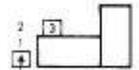
Nachdem das Bauwerk errichtet ist und die Siegelsteine darauf verteilt sind, wird vereinbart, wer beginnt.

Die Startfelder sind flachliegende Klötze, die aus dem babylonischen Bauwerk herausragen (in der Abbildung also vier, mit 1, 2, 3, 4 gekennzeichnet).

Man kann weniger oder mehr solcher Startklötze einbauen. Immer gilt, daß jeder Mitspieler jeden Startklotz benutzen kann.

Um einen Startklotz zu erklimmen, muß man mindestens eine „3“ würfeln.

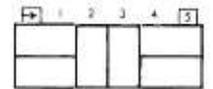
Die Zahlen geben die Schritte während eines Zuges an. In den Bildern sind jeweils Startpunkt und Endstellung des ziehenden Spielsteins angegeben.



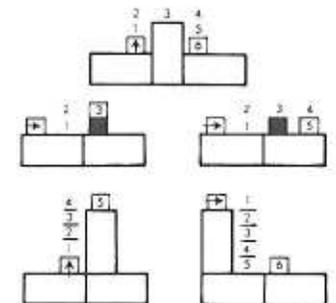
Spielablauf

Reihum wird gewürfelt und, wenn möglich, gezogen.

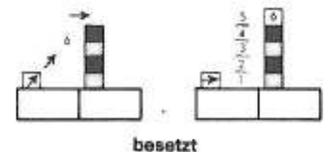
Beim horizontalen Ziehen (in der Ebene) gilt die Stirnseite eines Klotzes als **ein** Feld, die langen Seiten als **zwei** Felder.



Jede Höhenänderung um Spielsteinhöhe verbraucht ebenfalls ein Würfelauge, und zwar sowohl wenn man am Bauwerk auf- oder abwärts klettert wie auch beim Ziehen auf oder über andere Spielsteine.



Fremde Steine können besetzt (blockiert) oder geschlagen werden (geschlagene Steine müssen neu anfangen). Eigene Steine dürfen ebenfalls besetzt werden.



Durch Besetzen können Türmchen aufgebaut werden, die bis zu 5 Spielsteine hoch sein dürfen.

