



MATERIAAL

- 1 Babel bord
- 24 Babel tegels
- 15 kaarten voor Grote projecten
- 10 deelnametokens
- 166 fiches (meerdere types)
- 1 scoreboekje
- 1 spelregel

PRINCIPES VAN DE UITBREIDING

Babel bevat twee uitbreidingen die samen of afzonderlijk kunnen worden gespeeld.

Met de eerste uitbreiding, Toren van Babel, kun je de mythische toren bouwen. Elke gebouwde tegel zal een invloed hebben op alle spelers in verband met handel, oorlog, wetenschap en burgerlijke zaken, ...

Met de tweede uitbreiding, Grote projecten, kun je de omgeving van Babel verfraaien. Bouw de omwalling, de haven, de archieven,

... of een obelisk, een triomfboog of andere prestigieuze monumenten om de toren nog indrukwekkender te maken

We raden aan om bij de eerste partijen alleen met de uitbreiding Toren van Babel te spelen, en daarna alleen met de uitbreiding Grote projecten van Babel. Iedere speler zou met elke uitbreiding moeten hebben gespeeld voor ze gecombineerd worden. Je kunt deze uitbreidingen later nog combineren met Leaders, Cities en/ of het Wonderpack.



TOREN VAN BABEL

Spelelementen

Babel bord

Het spelbord stelt de Toren van Babel voor. Kies de juiste kant in functie van het aantal spelers (een kant voor partijen met 2, 3 of 4 spelers / een kant voor partijen met 5, 6, 7 of 8 spelers).

Babel tegels

De Babel tegels zijn delen van de Toren die kan worden gebouwd tijdens de partij. Er zijn 24 tegels in het spel die allemaal verschillend zijn.

Fiches voor militaire nederlagen en overwinningen

Er zijn extra fiches beschikbaar om een materiële vorm te geven aan de wetten van sommige Babel tegels.

Vorbereidingsfase

Plaats het Babel bord in het midden van de tafel en meng de Babel tegels.

Elke speler krijgt eerst zijn wonderbord en zijn 3 stukken, en daarna 3 willekeurige Babel tegels die hij niet toont. De niet verdeelde tegels worden weer in de doos gelegd.

1. Elke speler kiest in het geheim één van de 3 tegels die hij gekregen heeft en plaatst hem voor zich, met de beeldkant naar beneden. De 2 resterende tegels geeft hij aan zijn buur rechts.
 2. Elke speler kiest in het geheim één van de 2 tegels die hij van zijn buur links gekregen heeft. De resterende tegel geeft hij aan zijn buur rechts.
 3. Elke speler krijgt een tegel van zijn buur links en voegt hem bij zijn 2 tegels die hij al gekozen heeft.
- Na deze fase heeft elke speler dus 3 Babel tegels.

Nu kan het Tijdperk beginnen.

Verloop van een Tijdperk

De partij wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel. De spelers kunnen nu de kaart afgeven die ze gekozen hebben om deel te nemen aan de bouw van de Toren van Babel.

Er zijn 4 acties mogelijk met de gekozen kaart:

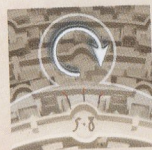
- a. Het gebouw optrekken
- b. Een wonderetappe bouwen
- c. De kaart afgeven om 3 muntstukken te krijgen
- d. De kaart afgeven om een Babel tegel te bouwen

Als een speler gekozen heeft om een Babel tegel te bouwen, plaatst hij de tegel in de buurt van het Babel bord met de beeldkant naar beneden en geeft hij zijn kaart af.

Wanneer alle spelers een actie uitgevoerd hebben, worden de Babel tegels getoond en op het Babel bord geplaatst.

Belangrijk: De plaatsing van de Babel tegels op het bord is het laatste punt van een speelbeurt nadat alle spelers hun actie (bouwen, geld winnen en uitgeven, wetten van de wonderen) uitgevoerd hebben.

Plaatsing van de Babel tegels



De eerste Babel tegel voor het bouwwerk moet op de daarvoor voorziene plaats op het bord worden gelegd. De volgende tegels worden in uurwijzerzin gelegd. Wanneer alle plaatsen bezet zijn, bedekken de volgende tegels de vorige, altijd in uurwijzerzin, om een wenteltrap te vormen.

Opmerking: In functie van de gebruikte kant van het Babel bord zijn maximum 3 of 4 Babel tegels tegelijk zichtbaar.

Wanneer meerdere spelers tijdens eenzelfde beurt een Babel tegel bouwen, moeten ze rekening houden met de nummers op deze tegels en ze in stijgende volgorde leggen.

Voorbeeld: Er werden al drie Babel tegels gebouwd. Peter en Jan nemen beiden deel aan de bouw van Babel. Ze plaatsen hun Babel tegel met de beeldkant naar beneden naast het bord. Aan het einde van de beurt worden de 2 tegels getoond. Men plaatst eerst de 4, dan de 12. De 4 wordt op de laatste vrije plaats gelegd en de 12 op de eerste al gelegde tegel.

Wetten van de Babel tegels

Elke Babel tegel bevat een wet die de spelregels wijzigt voor alle

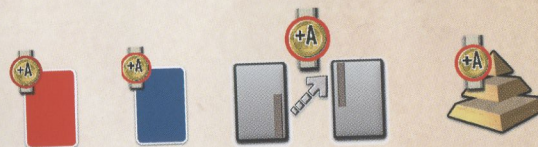
Einde van de partij

Aan het einde van de partij winnen de spelers overwinningpunten in functie van hun deelname aan de bouw van Babel:

- 1 Babel tegel gebouwd: 2 overwinningpunten
- 2 Babel tegels gebouwd: 5 overwinningpunten
- 3 Babel tegels gebouwd: 10 overwinningpunten

Opmerking: De overwinningpunten die de Babel tegels opleveren, worden direct geteld via het scoreboekje.

Wetten van de Babel tegels

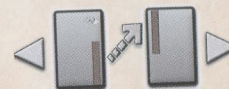


1 - 6 - 13 - 16 Deze vier tegels verplichten de spelers om aan de bank een taks te betalen die overeenstemt met het lopende Tijdperk wanneer ze een overeenstemmend gebouw of een wonderetappe bouwen of een kettingvorming gebruiken: 1 muntstuk in Tijdperk I, 2 muntstukken in Tijdperk II, 3 muntstukken in Tijdperk III.

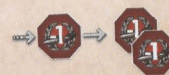


2 - 15 Bij deze twee tegels moeten de spelers de kosten voor hulpbronnen niet betalen bij het optrekken van militaire gebouwen of bij het bouwen van een wonderetappe.

Opmerking: Als de kosten van de wonderetappe een of meerdere muntstukken bevatten, moeten ze worden betaald.



7 Elke speler mag de gebouwen van zijn twee buursteden gebruiken om gratis zijn gebouwen op te trekken dankzij een kettingvorming. *Voorbeeld: Als deze tegel actief is, mag Dirk de Academy gratis bouwen omdat een van zijn twee buursteden de School bezit.*



... militaire nederlagen wordt als





19 Het nemen van fiches voor militaire overwinningen wordt als volgt veranderd:

- Als je een 1PV fiche moet nemen, neem je niets.
- Als je een 3PV fiche moet nemen, neem je een 1PV fiche.
- Als je een 5PV fiche moet nemen, neem je een 3PV fiche.

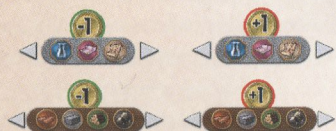


5 - 14 Deze twee tegels geven aan de spelers een premie die overeenstemt met het lopende Tijdperk na het optrekken van een burgerlijk gebouw (blauwe kaart) of het gebruik van een kettingvorming: 1 muntstuk in Tijdperk I, 2 muntstukken in Tijdperk II, 3 muntstukken in Tijdperk III. De muntstukken worden uit de bank genomen.



24 Na het bouwen van een Gilde (paarse kaart) wint de speler een premie van 5 muntstukken.

De muntstukken worden uit de bank genomen.



9 - 10 - 11 - 12 Deze vier tegels veranderen de handelsprijs bij de aankoop van hulpbronnen bij de buursteden.

Opmerking:

- Deze prijsdalingen/prijsstijgingen zijn cumuleerbaar met deze van de Marketplace, de Trading Posts en de Clandestine Docks.
- Men kan gratis meerdere hulpbronnen kopen door kortingen te cumuleren, maar de aankoopprijs bedraagt minimum nul en is dus nooit negatief.



4 De effecten van de volgende kaarten kunnen niet worden gebruikt: East Trading Post, West Trading Post, Marketplace, Caravansery en Forum.

Opmerking: Van zodra de tegel actief is, is het echter mogelijk om



17 - 18 - 21 Bij deze tegel kan elke speler een beurt genieten van een gratis hulpbron voor de op de tegel weergegeven hulpbronnen.



3 De volgende kaarten met hulpbronnen (dubbele of gemengde kastanjebruine kaarten) mogen niet worden gebruikt:

- De kaarten die twee exemplaren van een hulpbron opleveren (Sawmill, Quarry, Brickyard en Fourdry).
- De kaarten die twee verschillende hulpbronnen voorstellen (Tree Farm, Excavation, Clay Pit, Timber Yard, Forest Cave en Mine).

Opmerking: Men kan deze gebouwen echter optrekken wanneer deze tegel actief is (ze zullen bruikbaar worden wanneer de tegel bedekt is door een andere tegel).



20 De kaarten met Hulpbronnen (kastanjebruine kaarten) die één hulpbron opleveren (Lumber Yard, Stone Pit, Clay Pool, Ore Vein) leveren oneindig veel hulpbronnen op.

Opmerking: De door de borden geleverde hulpbronnen worden niet beschouwd als kaarten. Dit geldt dus niet voor deze hulpbronnen.



8 - 23 De bouw van de Gilden (paarse kaarten) of van burgerlijke gebouwen (blauwe kaarten) via de hulpbronnen is verboden. Voor hun bouw zijn evenveel muntstukken nodig als het aantal hulpbronnen in hun bouwkosten. Deze muntstukken worden aan de bank betaald.

Opmerking: De bouw van de burgerlijke kaarten via de kettingvormingen blijft mogelijk en gratis.

Voorbeelden: De bouw van de Traders Guild vergt 3 hulpbronnen; ze kost dus 3 muntstukken (betaalbaar aan de bank). Het Pantheon kost 6 muntstukken of heeft de Temple nodig voor een bouw door kettingvorming.

Partij met 2 spelers

Voor de partijen met 2 spelers zijn er slechts 2 Babel tegels tegelijk actief (aan het begin van de partij een Babel tegel met de beeldkant naar beneden leggen om de derde plaats te bezetten).

De Vrije Stad krijgt geen Babel tegels.

Spelen met Leaders en Cities

Voor het begin van de partij, de fase Leaders en daarna de fase Voorbereiding van de Babel tegels uitvoeren.

De spelers kunnen een Leaders kaart of een Cities kaart afgeven om een Babel tegel te bouwen.

Opmerkingen over sommige Leaders kaarten:

- *Ramses: De bouw van de Gilden blijft gratis, zelfs wanneer tegel 23 actief is.*
- *Vitruvius: Het door Vitruvius toegekende geld wordt gecumuleerd met het geld van tegel 14.*
- *Hatsjepsoet: Deze kaart is actief, zelfs wanneer de speler een hulpbron koopt voor 0 muntstukken dankzij de Babel tegels 9 en 11 en dankzij de gebouwen die een korting bieden op de handel.*
- *Tomyris: Tomyris geldt voor alle tijdens militaire conflicten ontvangen nederlaagfiches*

Opmerking over sommige Cities kaarten:

De door de Babel tegels 17, 18 en 21 toegekende hulpbronnen gelden niet voor de kaarten Secret Warehouse en Black Market.



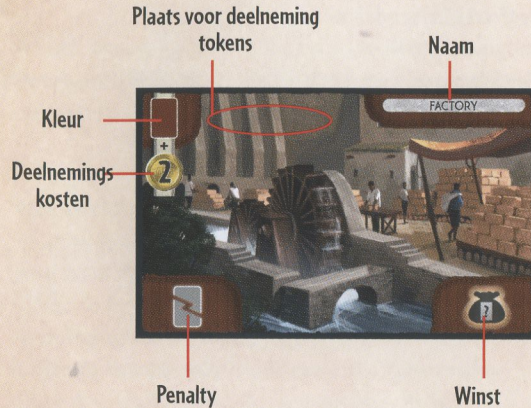
Spelelementen

Kaarten voor Grote projecten

De Grote projecten van Babel zijn prestigegebouwen die de spelers proberen op te trekken.

Elke kaart heeft een kleur, een naam, een deelnamekostprijs (links boven), een boete en een beloning.

Er zijn 15 dergelijke kaarten, 5 voor elk Tijdperk.



Deelnametokens



Deze tokens symboliseren de deelname van de spelers aan de bouw van de Grote projecten.

Beloningsfiches



Deze fiches geven een materiële vorm aan de verschillende beloningen die de spelers kunnen krijgen als ze een bouw met succes kunnen afwerken.

Boetefiches



Deze fiches geven een materiële vorm aan de verschillende boetes die de spelers kunnen krijgen als de bouw van een Groot project een mislukking wordt.

Opmerking: We hebben een groot aantal fiches en tokens voorzien, maar voor de zeldzame gevallen dat dit aantal niet zou volstaan, kunt u vervangfiches gebruiken.

Vorbereidingsfase

Aan het begin van elk Tijdperk en vóór de spelers hun kaarten krijgen, een willekeurige kaart voor een Groot project in het lopende Tijdperk nemen en met de beeldkant naar boven in het midden van de tafel leggen. Daarna plaats evenveel Deelnamen-fiches op de Grote Projecten kaart als er spelers zijn min één.

Voorbeeld: In een partij met 5 spelers liggen er dus 4 tokens.

Verloop van een Tijdperk

Wanneer een speler nu een gebouw optrekt met dezelfde kleur als de kaart van het Grote project in dit spel (kastanjebruin, blauw, rood, geel, groen of paars), mag hij deelnemen aan de bouw van dit Grote project.

Hij moet dan wel de deelnamekostprijs betalen boven de kosten van zijn gebouw. De speler neemt dan een deelnametoken dat hij op zijn wonderbord legt.

Kostprijs in muntstukken: De muntstukken worden betaald aan de bank.
Kostprijs in hulpbronnen: De hulpbronnen kunnen worden geproduceerd of gekocht volgens de gebruikelijke regels voor de bouw en de handel.

Opmerkingen:

- Wanneer meerdere spelers deelnemen tijdens dezelfde beurt en er niet voldoende deelnametokens zijn, worden extra tokens uit de reserve gehaald om iedere deelnemer een token te kunnen geven.
- Wanneer er geen deelnametokens meer liggen op de kaart voor het Grote project, kan men niet meer deelnemen tijdens dit Tijdperk.
- Een speler kan meerdere deelnametokens krijgen tijdens eenzelfde Tijdperk wanneer hij meerdere keren heeft deelgenomen. Het is echter verboden om meerdere keren deel te nemen tijdens dezelfde beurt.
- Het gratis optrekken van een gebouw (kettingvorming, Olympia, Halicarnassus, Salomon, ...) vormt geen hinderpaal om deel te nemen aan de bouw van het Grote project. De speler moet wel de deelnamekosten betalen.

Voorbeeld: Tijdens Tijdperk II ligt het Grote project «Rivier-Port» (geel) in het spel. Simon bouwt het Forum (een gele kaart) dankzij een Klei die hij produceert en een tweede die hij koopt. Hij kiest om bij te betalen: een muntstukken aan de bank en een Stof, de kosten voor...

Einde van het Tijdperk

Vóór de oplossing van de militaire conflicten van het huidige Tijdperk, moeten de spelers de bouw van het Grote project van Babel oplossen. Er zijn twee gevallen mogelijk:

A. Het Grote project is een succes

Alle deelnametokens werden genomen door de spelers, het Grote project is een succes. Alle spelers die deelgenomen hebben, krijgen evenveel beloningsfiches als ze deelnametokens bezitten. Dit heeft geen enkel gevolg voor de spelers die geen enkele deelnametoken hebben.

Voorbeeld: Piet bezit 2 deelnametokens aan het einde van Tijdperk II. De beloning van de kaart «War Mirror» is 1 militaire overwinningfiche van Tijdperk II. Hij krijgt dus 2 militaire overwinningfiches van Tijdperk II uit de reserve.

B. Het Grote project is een mislukking

Er blijft minstens één deelnametoken. Het Grote project is een mislukking. De spelers die geen deelnametoken hebben, worden bestraft! Ze krijgen de op de kaart van het Grote project vermelde boete. De spelers die een of meerdere deelnametokens hebben, krijgen geen boete, maar ook geen beloning.

Voorbeeld: Piet bezit 2 deelnametokens aan het einde van Tijdperk III. Hij krijgt niets omdat er nog tokens liggen op de kaart «Archives». Tom heeft geen enkele token. Hij krijgt dus de boete van de kaart «Archives» en verliest een blauwe kaart die hij mag kiezen.

Boete kan niet worden uitgevoerd

Si un joueur ne peut pas s'affranchir de la pénalité d'une carte Grand Projet, il doit alors prendre un jeton Pénalité de l'Âge correspondant : -1, -2 ou -3 points de victoire.

Voorbeeld: Aan het einde van Tijdperk II is het Grote project niet gebouwd. Frank bezit geen deelnametoken en de boete van het Grote project vraagt hem om al zijn geld af te geven. Hij bezit echter geen enkel muntstuk en moet dus een boetefiche nemen van Tijdperk II: een verlies van 2 overwinningpunten.

Aan het einde van elk Tijdperk moeten de spelers de deelnametokens die ze bezitten, teruggeven.

Einde van de partij

Aan het einde van de partij maken de spelers de balans op van hun Babel overwinning- en boetepunten die ze gekregen hebben in de loop van de drie Tijdperken.

Opmerking: Om de zaken te vereenvoudigen, raden we aan om een balans op te maken van de Babel fiches voor «Overwinning-punten (negatieve of positieve)» samen met je blauwe kaarten en alle militaire fiches samen

Wetten van de kaarten voor Grote projecten

BOETEN



De speler moet een kaart naar keuze afgeven met de overeenstemmende kleur.



De speler moet al zijn muntstukken afgeven.



De speler geeft twee zelf gekozen militaire overwinningfiche af.



De speler verliest, tot aan het einde van de partij, het gebruik van de hulpbron of van het voordeel van zijn wonder af. Om deze boete symbolisch

weer te geven, neemt hij een overeenstemmende fiche uit de reserve die hij op de overeenstemmende plaats op zijn wonderbord plaatst.

Opmerking: Manneken Pis verliest zijn beginnende winst niet en neemt een boetefiche -1PV.

Ter herhaling: Wanneer een speler geen gevolg kan geven aan de boete van een kaart voor een Groot project, moet hij een boetefiche nemen van het overeenstemmende Tijdperk: -1, -2 of -3 overwinningpunten.

BELONINGEN



De speler neemt het aantal overeenstemmende muntstukken uit de bank.



De speler neemt een overeenstemmende schildfiche. Deze fiche wordt bij zijn militaire kracht gevoegd tijdens elk conflict.



De speler neemt een overeenstemmende



De speler neemt de overeenstemmende fiche uit de reserve. Hij mag ze gebruiken (de fiche wordt dan teruggeven aan de reserve) om deel te nemen zonder rekening te houden met de kleur van de kaart voor een Groot project.

Opmerkingen:

- Men kan niet deelnemen aan een Groot Project de bouw van een wonderetappe of tijdens de rekrutering van een Leader.
- Als de effecten van een Wonder of een Leaderkaart je de toestemming geven om te bouwen, mag je deel nemen aan een Groot Project.



De speler neemt een overeenstemmende fiche uit de reserve. Hij mag deze fiche gebruiken (de fiche wordt dan teruggeven aan de reserve) om gratis een gebouw op te trekken.



De speler neemt een overeenstemmende fiche uit de reserve. Hij mag deze fiche gebruiken (de fiche wordt dan teruggeven aan de reserve) om gratis een etappe van zijn wonder te bouwen.

Opmerking: Wanneer de kosten van de wonderetappe een of meerdere muntstukken bevatten, moeten ze worden betaald.



De speler neemt een overeenstemmende fiche uit de reserve. Aan het einde van de partij levert deze fiche 3 punten op voor elke groep van 3 verschillende wetenschappelijke symbolen.



De speler neemt een overeenstemmende fiche uit de reserve. Aan het einde van de partij levert deze fiche 1 overwinningpunt op voor elke Gilde die door de speler of door zijn burens gebouwd werd.



De speler neemt een overeenkomende fiche van de reserve. Aan het einde van het spel, zal deze fiche 1 overwinningpunt waard zijn voor elke etappe van de bouw van een Wonder.

Partij met 2 spelers

Aan het begin van elk Tijdperk 2 deelnametokens op het Grote project leggen. In de partijen met 2 spelers mag de Onbezwaarde wijk niet deelnemen aan de bouw van de Grote projecten van Babel. Ze kan in geen enkel geval een boete krijgen omdat ze niet deelgenomen heeft.

Partijen met 8 spelers

Cities uitbereiding nodig.

Aan het begin van elk Tijdperk 6 deelnametokens op het Grote

uitbreidingen

Wanneer je met de uitbreiding Toren van Babel speelt, gelden de wetten van tegels 19 en 22 ook voor de conflictfiches van de Grote projecten.

Opmerkingen over sommige Leaders-kaarten:

- Het voordeel van Berenike geldt voor de beloningen van de Babel tegels en van de Grote projecten.
- Als Tomyris nederlaagfiches moet nemen wegens boetes in Grote projecten, neemt ze er geen.

Het volledige spel

Partijen met alle uitbreidingen worden op de volgende manier gespeeld:

Opstelling

- Verdeling van de Leaders en indeling
- Verdeling van de Babel tegels en indeling



Begin van een Tijdperk

- Fase van de rekrutering van de Leaders
- Plaatsing van het Grote project voor het lopende Tijdperk
- Verdeling van de kaarten van het Tijdperk

Einde van een Tijdperk

- Oplossing van het Grote project (boeten / beloningen)
- Oplossing van de militaire conflicten

CREDITS

Auteur: Antoine Bauza

Illustrator: Miguel Coimbra

Ontwikkeling: «Les Belges à Sombreros» aka Cédric Caumont & Thomas Provoost.

Productie-verantwoordelijke: Guillaume Pilon

DTP-verantwoordelijke: Alexis Vanmeerbeeck

Infografisten: Cédric Chevalier & Éric Azagury

Redactie en herlezing: Ann Pichot

Hoofdtesters: Françoise Sengissen, Emilie Pautrot, Frédéric Vuillet,

Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Corentin Lebrat

Herlezing van de regels: Judith Brustlein

Dankwoord: De Belges à Sombreros willen de volgende mensen bedanken: Efpé aka ArdentesBoy, Roy, Sven, Jef, Brigitte, Romain, Alexandre, de animatoren van PEL (Shady, Clément, François & Benoît)