

Ein Spiel von Reiner Knizia

Der Turmbau zu BABEL

...oder warum das Achte Weltwunder nie gebaut wurde.

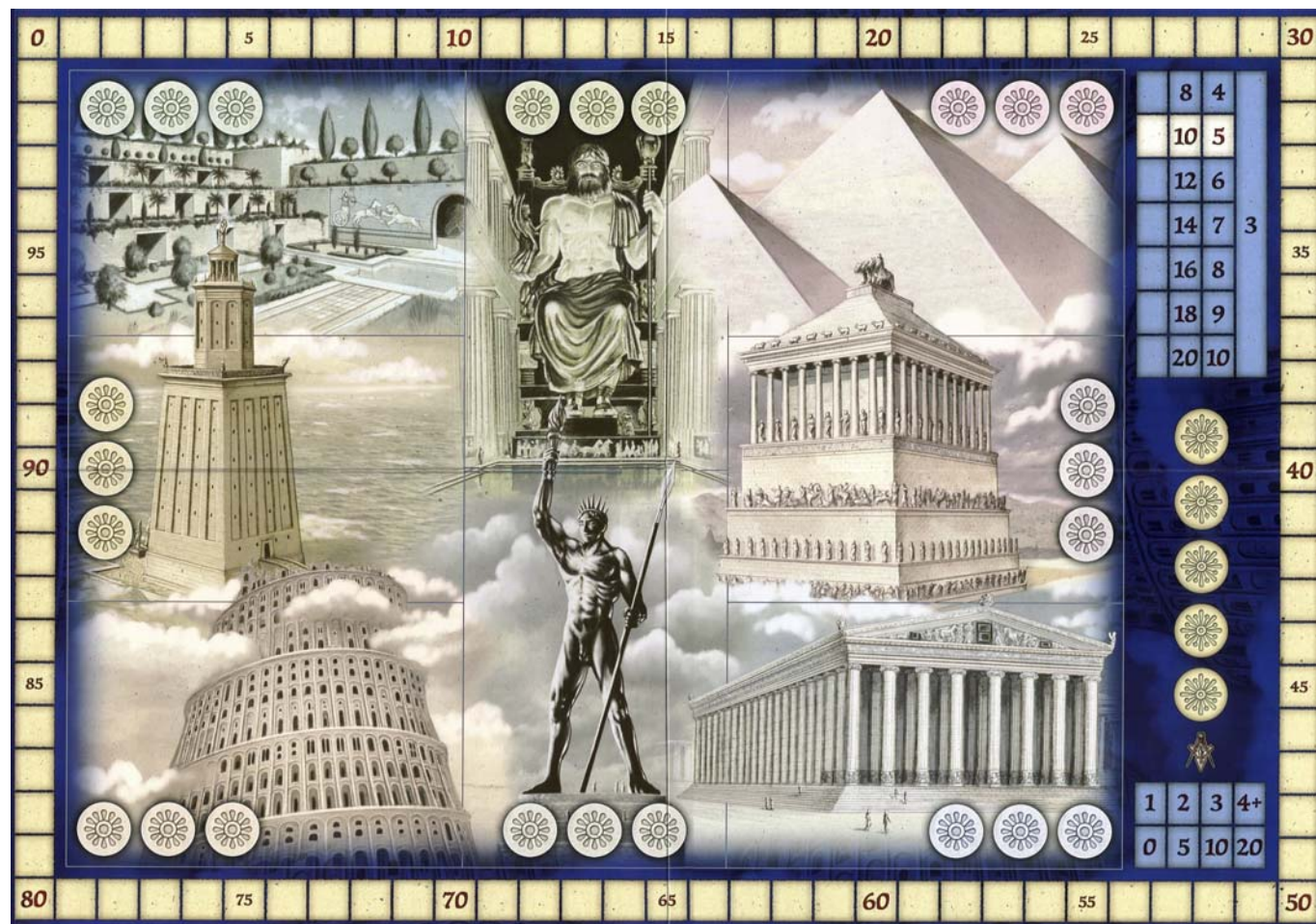


Der Turmbau zu Babel
Hans im Glück, 2005
KNIZIA Reiner
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten



Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord



⇒ 20 bouwelementen in 5 kleuren
15 kleine met waarde 1 en 5 grote met waarde 3



⇒ 28 bouw fiches



⇒ 5 zuilen



⇒ 1 waarderingsmarker



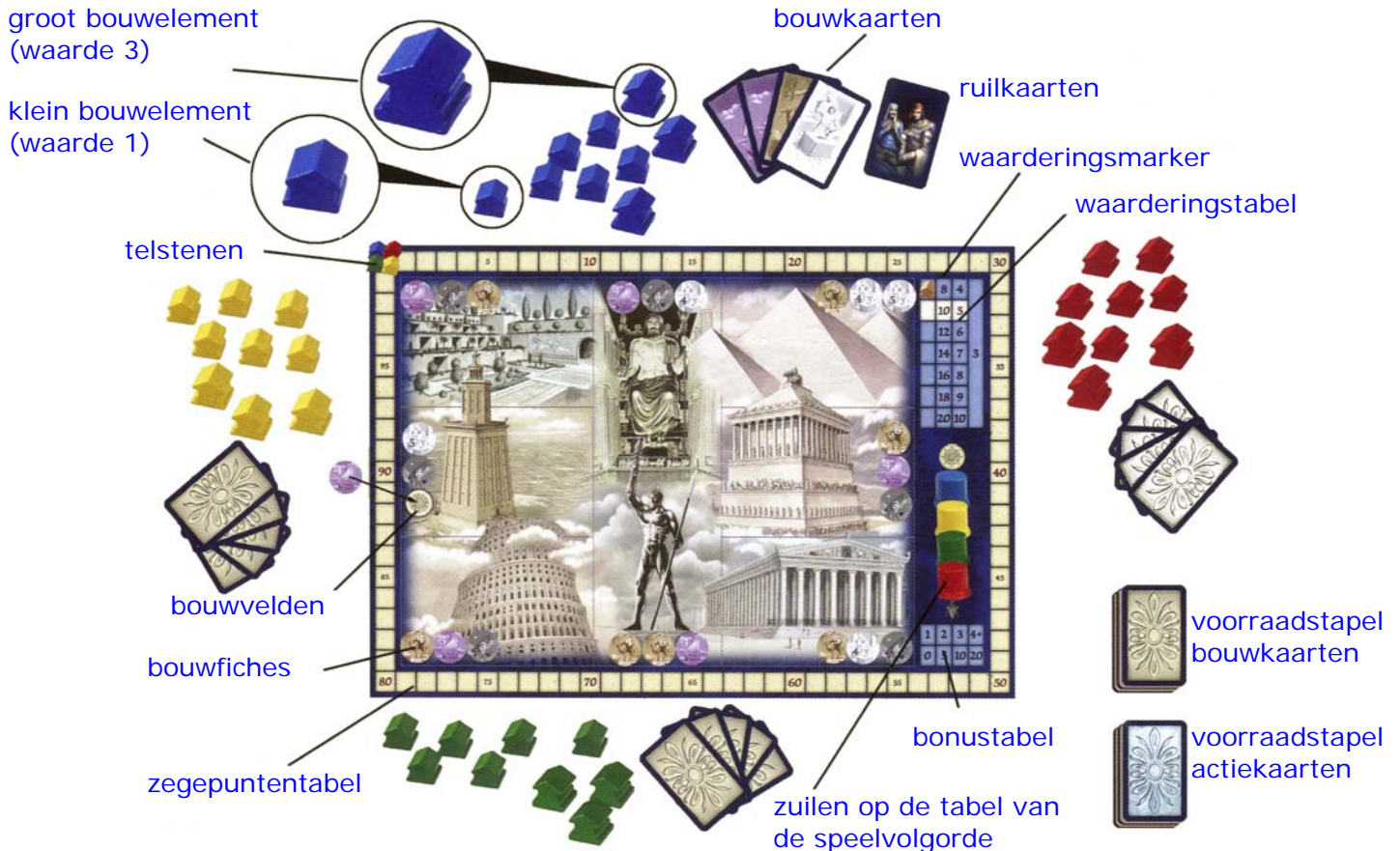
⇒ 15 actiekaarten

⇒ 5 ruilkaarten

⇒ 100 bouwkaarten
telkens 25x kameel, kraan, schip en steenhouwer

⇒ 1 handleiding

Spelopbouw voor 4 spelers



Spelvoorbereiding

- Vóór het eerste spel moeten de bouwfiches voorzichtig uit het karton worden losgemaakt.
- Van de **28 bouwfiches** worden de **4 fiches met de twee kleuren** terug in de doos gelegd. Het gebruik van deze fiches wordt later in deze handleiding beschreven. De resterende **24 fiches** worden verdekt zeer grondig gemixt en worden daarna één voor één open op de bouwvelden van het achtste wereldwonder gelegd.



- De **waarderingstapel** wordt op het **bovenste veld van de waarderingstabel** gelegd.
- De **actiekaarten** worden grondig gemixt en worden als **verdekte voorraadstapel** naast het speelbord klaargelegd.
- De **bouwkaarten** worden eveneens grondig gemixt en worden als **verdekte voorraadstapel** naast het speelbord klaargelegd.
- Elke speler kiest **een kleur** en ontvangt:
 - **20 bouwelementen** van zijn kleur (1 bouwelement met de waarde één wordt als telsteen op het startveld van de zegepuntentabel gelegd)
 - **1 ruilkaart**
 - **4 bouwkaarten** van de voorraadstapel van de bouwkaarten
 - **1 zuil** van zijn kleur
- Een **startspeler wordt gekozen of geloot**. Hij plaatst zijn zuil op het onderste veld van de tabel van de speelvolgorde. De andere spelers plaatsen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, hun zuil telkens op het bovenliggende vrije veld van de speelvolgordetabel.

Doel van het spel

De spelers bouwen samen aan het achtste wereldwonder uit de klassieke Oudheid.

Iedere speler probeert zich te verzekeren van de meerderheid aan bouwelementen van de afzonderlijke wereldwonderen en tracht zo veel mogelijk bouw fiches te verzamelen.

Zowel de meerderheid aan bouwelementen als het aantal bouw fiches brengen zegepunten op.

De speler die de meeste zegepunten kan vergaren, wint het spel.

Spelverloop

De **actieve speler**, dat is de speler van wie de zuil als eerste op de speelvolgordetabel staat, begint met zijn speelbeurt.

De actieve speler heeft de keuze uit de volgende speelmogelijkheden:

⇒ **passen** of

⇒ **bouwen**.

Nadat de actieve speler zijn speelbeurt heeft beëindigd, volgende de andere spelers om de beurt met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop bij het passen

De **actieve speler** trekt **1 bouwkaart** van de voorraadstapel en neemt zijn zuil van het speelbord. Daarna schuift hij alle andere zuilen één veld naar onder en hij plaatst tot slot zijn zuil op het eerstvolgende vrije veld van de speelvolgordetabel.

Alle spelers (ook nogmaals de actieve speler) **ontvangen 1 bouwkaart** van de voorraadstapel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Spelverloop bij het bouwen

Hier gaat het om de **inzet van bouwelementen** bij de afzonderlijke wereldwonderen en om de **verwerving van de bouw fiches**.

1. Wereldwonder kiezen

De **actieve speler** plaatst zijn zuil op een **wereldwonder naar keuze**.

Daarna neemt hij een **bouwfiche naar keuze** van dit wereldwonder en hij legt deze bouwfiche op zijn zuil. Het getal op de bouwfiche geeft aan hoeveel bouwkaarten van deze soort nodig zijn.

De **tweekleurige bouw fiches** hebben **de beide soorten** bouwkaarten nodig en telkens in de aangegeven hoeveelheid (zie verder in de handleiding op pagina 8).



Voorbeeld

De rode speler plaatst zijn zuil op de 'Toren van Babel' en kiest de bouwfiche waarvoor 5 schepen nodig zijn.

2. Aanbod maken

Alle medespelers maken de actieve speler een aanbod. Zij geven met dit aanbod aan hoeveel van de gevraagde bouwkaarten zij willen bijdragen. Alle spelers leggen tegelijkertijd een aantal bouwkaarten uit de hand verdeckt voor zich neer. Belangrijk is wel dat het aanbod van de speler het aantal gevraagde kaarten op de bouwfiche niet mag overstijgen.

De actieve speler doet voorlopig niets.

Bij het aanbod dat hij maakt heeft elke medespeler **2 mogelijkheden**:

- Hij legt enkel bouwkaarten af of
- hij legt bij de bouwkaarten ook zijn ruilkaart af.

Daarna worden alle kaarten tegelijkertijd omgedraaid. Als een speler toch een aanbod heeft gemaakt van een niet gevraagde bouwkaart dan neemt hij het aanbod terug in de hand.

3. Een medespeler uitkiezen

De actieve speler kan geen, één, meerdere of alle spelers laten deelnemen aan de bouw van het wereldwonder. Als de actieve speler het aanbod van een speler aanneemt dan moet hij het totale aanbod aannemen.

Als er meerdere spelers een ruilkaart hebben afgelegd dan mag de actieve speler maar één van deze medespelers uitkiezen.

Belangrijk is dat de som van de bouwkaarten van de uitgekozen medespelers het aangegeven getal op de bouwfiche niet mag overschrijden.



Voorbeeld

De medespelers leggen verdeckt hun aanbod en draaien het tegelijkertijd om.



Voorbeeld

De rode speler kiest het aanbod van de gele speler.

Ook voor **de tweekleurige bouwfiches** geldt dat de som van de bouwkaarten van een bepaalde soort het gevraagde aantal, zoals wordt aangegeven op de tweekleurige bouwfiche, niet mag overschrijden (zie verder in de handleiding op pagina 8).



Er worden precies 3 kamelen en 2 kranen gevraagd.

4. Bouwen

De actieve speler moet nu nog het aantal bouwkaarten uit de hand afleggen dat nodig is om het aangegeven aantal kaarten van de bouwfiche te bereiken. Het is ook mogelijk dat het gevraagde aantal al wordt bereikt door het aanbod van de medespelers.

De uitgekomen medespeler(s) en de actieve speler leggen de bouwelementen van hun kleur op het actuele wereldwonder overeenkomstig het aantal van hun uitgespeelde bouwkaarten. De actieve speler ontvangt bovendien ook nog de bouwfiche die hij verdekt vóór zich aflegt.

Als de actieve speler een medespeler heeft betrokken in de bouw die, naast de gevraagde bouwkaarten, ook een ruilkaart heeft gelegd dan ontvangt deze medespeler de bouwfiche. De actieve speler mag wel de bouwelementen van deze medespeler door bouwelementen van zijn eigen kleur vervangen.



In dit voorbeeld kiest de rode speler voor het aanbod van de gele speler. Om de voorwaarde van de bouwfiche te vervullen, legt hij nog vier eigen kaarten met een schip uit zijn hand af. De gele speler plaatst 1 bouwelement, de rode speler plaatst 4 bouwelementen en ontvangt de bouwfiche.



In dit voorbeeld kiest de rode speler voor het aanbod van de gele en van de groene speler. Om de voorwaarde van de bouwfiche te vervullen, legt hij nog twee eigen kaarten met een schip uit zijn hand af. De gele speler plaatst 1 bouwelement, de rode speler plaatst 2 bouwelementen en vervangt de beide bouwelementen van de groene speler door eigen rode bouwelementen. De groene speler ontvangt de bouwfiche.

5. Einde van een speelbeurt

De uitgekomen medespeler(s) en de actieve speler leggen hun uitgespeelde bouwkaarten op de aflegstapel. De medespelers, wiens aanbod werd afgewezen, ontvangen elk zoveel zegepunten als de aangeboden bouwkaarten van de gevraagde soort.

Voor de afgelegde ruilkaarten worden er geen zegepunten gegeven. Deze medespelers nemen hun aangeboden bouwkaarten opnieuw in de hand. De ruilkaarten, ongeacht door wie ze werden aangeboden, worden altijd opnieuw in de hand genomen.

De actieve speler schuift alle zuilen van zijn medespelers één veld naar onder en plaatst zijn zuil op het bovenste vrije veld. Alle spelers (ook de actieve speler) ontvangen 1 bouwkaart van de voorraadstapel en vervolgens is de volgende speler aan de beurt.



De blauwe speler heeft 1 passende bouwkaart afgelegd. Zijn aanbod werd afgewezen. Hij neemt de bouwkaart opnieuw in de hand en ontvangt 1 zegepunt.

Speciale situatie: de voorwaarde van de bouwfiche wordt niet vervuld

Kan of wil de actieve speler het ontbrekende aantal bouwkaarten niet afleggen om de voorwaarde van de bouwfiche te vervullen of wil de actieve speler omwille van andere redenen niet bouwen, dan wordt de bouwfiche opnieuw op haar plaats gelegd.

Geen enkele speler mag dan bouwelementen op het actuele wereldwonder leggen.

Alle medespelers die een aanbod hebben gedaan, ontvangen zegepunten in overeenstemming met het aantal afgelegde geldige bouwkaarten.

Ook in dit geval ontvangen alle spelers 1 bouwkaart van de voorraadstapel.

Waardering

Op het moment dat **de laatste bouwfiche van een wereldwonder** werd uitgedeeld, komt het tot een **waardering** van dit wereldwonder.

Er worden zegepunten uitgedeeld in overeenstemming met de waarderingstabel. De actuele regel op de waarderingstabel wordt aangegeven door de waarderingmarker.

De speler met **de meeste** bouwelementen ontvangt **de hoogste** waarde aan zegepunten, de speler met **de tweede meeste** bouwelementen ontvangt **de tweede hoogste** waarde aan zegepunten. Alle overige spelers met minstens één bouwelement in dit wereldwonder ontvangen 3 zegepunten.

Als er een **gelijke stand** heerst, wordt er **op de volgende wijze** gehandeld:

- Als er meerdere spelers zijn met de meeste bouwelementen dan ontvangt ieder van hen de waarde van de tweede plaats en alle andere spelers die in dit wereldwonder waren betrokken, ontvangen elk 3 zegepunten.
- Als er maar één speler is met de meeste bouwelementen, maar meerdere spelers met de tweede meeste bouwelementen dan ontvangt de speler met de meeste bouwelementen uiteraard de zegepunten van de eerste plaats en alle andere spelers die in dit wereldwonder betrokken waren, ontvangen elk 3 zegepunten.

De telstenen van de spelers worden op de zegepuntentabel het overeenkomstige aantal vakjes vooruit geschoven.

De waarderingmarker wordt op de waarderingstabel één regel naar onder geschoven.



	8	4	
	10	5	
	12	6	
	14	7	3
	16	8	
	18	9	
	20	10	



	8	4	
	10	5	
	12	6	
	14	7	3
	16	8	
	18	9	
	20	10	

Rood heeft met 6 bouwelementen de meerderheid en ontvangt 8 zegepunten. Geel met de tweede meeste bouwelementen ontvangt 4 zegepunten en groen ontvangt 3 zegepunten. Blauw is niet betrokken en ontvangt geen punten.

Rood en geel hebben met 5 bouwelementen de meerderheid en ontvangen 4 zegepunten. Groen en geel ontvangen elk 3 zegepunten.

Bovendien ontvangt de speler die de waardering heeft veroorzaakt **1 actiekaart** van de stapel. De bouwelementen van het afgewerkte wereldwonder worden terug aan de spelers gegeven.

Einde van het spel en slotwaardering

Het spel eindigt onmiddellijk zodra de laatste bouwfiche van een soort wordt uitgedeeld. De tweekleurige bouwfiches tellen voor de beide afgebeelde soorten. Als de laatste bouwfiche van een soort wordt uitgedeeld en daarbij ook een wereldwonder werd afgewerkt, dan wordt dit wereldwonder nog normaal gewaardeerd.

Daarna volgt de slotwaardering. De waarderingsmarker wordt op het gele veld van de waarderingstabel gelegd. Alle onafgewerkte wereldwonderen worden naar deze waardes afgerekend. Er worden ook geen actiekaarten meer uitgedeeld.

Daarna worden er nog extra zegepunten uitgedeeld voor het bezit van gelijkgekleurde bouwfiches en dit in overeenstemming met de gegevens van de bonustabel. De tweekleurige bouwfiches moeten aan één van de afgebeelde soorten worden toebedeeld. Ze kunnen dus niet voor de beide soorten worden gewaardeerd.

De zegepunten worden, zoals aangegeven op de bonustabel, op de zegepuntentabel aangeduid.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

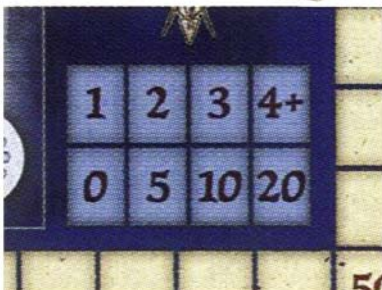
	8	4	
→	10	5	
	12	6	
	14	7	3
	16	8	
	18	9	
	20	10	



Voorbeeld

De speler legt zijn tweekleurige bouwfiche bij de kamelen. Hij ontvangt 20 bonuspunten voor de 4 kamelen, 5 bonuspunten voor de 2 schepen en geen bonuspunten voor de ene bouwfiche van de kraan.

In totaal ontvangt deze speler dus 25 zegepunten.



De tweekleurige bouwfiches

Als men de tweekleurige bouwfiches wil gebruiken dan vervangt men telkens 1 kameel, 1 kraan, 1 schip en 1 steenhouwer met de waarde 5 door de 4 tweekleurige bouwfiches.

De 4 vervangen bouwfiches worden terug in de doos gelegd.



De actiekaarten

Spelers kunnen actiekaarten ontvangen als ze in hun beurt een waardering hebben uitgelokt. De volgende actiekaarten kunnen worden ingezet:



Kaartenruil (2x)

De speler kan tot 5 bouwkaarten afgeven en hij ontvangt daarvoor hetzelfde aantal nieuwe kaarten van de voorraadstapel. Deze kaart kan te allen tijde door alle spelers worden ingezet.



Kaarten trekken (3x)

De speler neemt 3 bouwkaarten van de voorraadstapel. Deze kaart kan te allen tijde door alle spelers worden ingezet.



Dubbele beurt (2x)

De actieve speler kan nog een tweede keer passeren of bouwen. Alle spelers trekken maar na het tweede passeren of bouwen een bouwkaart.



Joker (2x)

De actieve speler kan deze kaart inzetten bij het bouwen. Deze kaart telt exact voor twee passende bouwkaarten.



Een derde bonus (2x)

Als het aanbod van een speler bij het bouwen wordt afgeslagen dan ontvangt hij 3 zegepunten in plaats van 1 zegepunt voor elke passende aangeboden bouwkaart.



5 zegepunten (2x)

De speler ontvangt bij de slotwaardering 5 extra zegepunten.



Bouwfiche 1 punt (2x)

De speler ontvangt bij de slotwaardering voor elke van zijn afgelegde bouwfiches één extra zegepunt.



Der Turmbau zu Babel

Wie bewondert niet de wereldwonderen van de klassieke Oudheid. Gigantische monumenten van wereldfaam die door mensenhanden werden opgericht om de goden te eren of om de goden uit te dagen.

De beroemdste zeven wereldwonderen hebben op zijn minst zowel in de legende als in de huidige tijd de eeuwen getrotseerd.

De piramides van Gizeh, de kolos van Rhodos, het Zeusstandbeeld van Olympia, de hangende tuinen van de Semiramis, het mausoleum van Halikarnassos, de vuurtoren van Alexandrië en de Artemistempel. En ergens ... ook het niet afgewerkte achtste wereldwonder: de toren van Babel.

Monumenten kunnen nooit alleen worden gebouwd. De hulp van de andere spelers is nodig, wat dan ook moet gehonoreerd worden. De kunst bestaat erin om op het juiste moment de juiste hulp te aanvaarden.

Wanneer zal de piramide afgewerkt zijn en hoeveel bouwelementen heb ik nodig om de Artemistempel te bouwen ?

Zal ik nu een ruilkaart spelen of juist niet ? Beurt na beurt zal men zich vragen moeten stellen en overwegingen maken.

Uiteraard wil iedereen de grootste bouwmeester worden.

De speler met de meeste zegepunten wordt de winnaar van dit spel.

