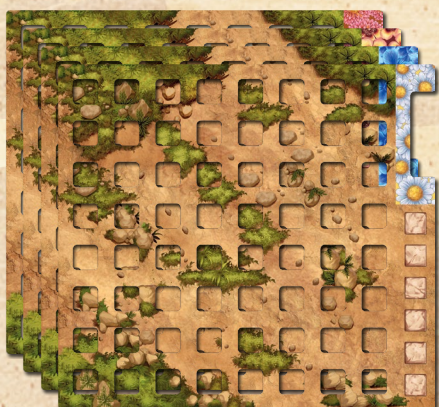


BABYLON

V šestém století před Kristem chtěl babylonský král Nabuchodonozor II. uctít svou mladou manželku Amytis Médskou úchvatnými zahradami, které by se pyšnily nespočtem nádherně vonících květin. Povolal tedy nejuznávanější stavitele celého království, aby předvedli své umění, naplnili královu vizi a postavili jeden ze Sedmi divů starověkého světa.

Ve hře *Babylon* se ujmete rolí zkušených stavitelů. Vykopejte v lomech ten nejlepší materiál a chytře z něj postavte visuté zahrady. Na konci hry bude hráč, který králi představí ten nejpůsobivější návrh, prohlášen vítězem a nejlepším stavitelem v celém království.

HERNÍ MATERIÁL



4 desky hráčů



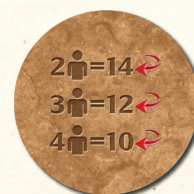
4 počáteční
dílký teras



48 dílků
teras



14 žetonů
kol



1 žeton
konce hry

1/1				
3/1				
3/1				
1+1				
4				
4				
1				
1x2				
Σ				

1 bodovací
zápisník



148 jednoduchých
sloupů



60 dvojitých
sloupů



38 vyhlídek



15 schodišť



15 fontán



38 soch



15 lávek

Poznámka: Krabice obsahuje několik náhradních plastových dílků navíc.

DÍLKY TERAS

Každý dílek terasy má stranu s materiálem a stranu se zahradou.

Na každém dílku terasy jsou vyobrazeny dvě informace: symboly dekorací a druh květiny, odpovídající jednotlivým deskám hráčů.

Na obou stranách dílku jsou stejné symboly a stejný druh květiny.

Čtyři počáteční dílky teras nemají stranu s materiálem, místo toho je na jedné straně vždy druh květiny odpovídající desce hráče.

Strany s materiálem jsou tří druhů: hlína, žula a čedič.

Na hliněných dílcích jsou 2 symboly dekorací, na žulových 3 a na čedičových 4.

Strany se zahradou jsou čtyř druhů, které odpovídají deskám hráčů.



Strana
s materiálem

Strana
se zahradou

Počáteční
dílký



Hlína

Žula

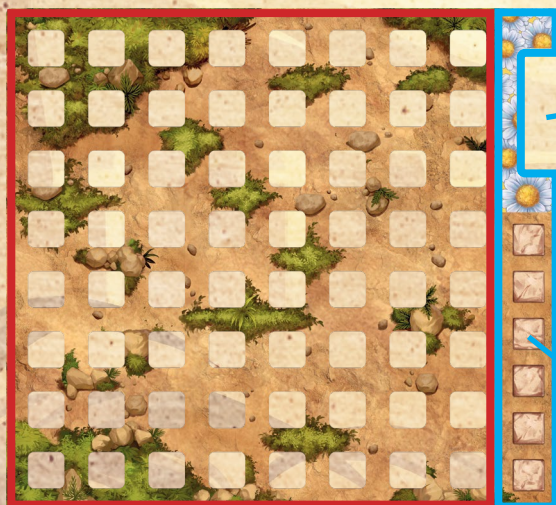
Čedič



DESKY HRÁČŮ

Desky hráčů jsou rozděleny do dvou oblastí:

- Stavební oblast obsahuje 64 otvorů, do kterých se pro větší stabilitu umisťují sloupky. Zde budete stavět zahradu.
- Úložná oblast obsahuje 6 polí pro ukládání jednoduchých sloupů a výřez pro uskladnění dílku terasy na později.



STAVEBNÍ OBLAST

VÝŘEZ PRO
DÍLEK TERASY

ÚLOŽNÁ
OBLAST

POLE PRO
JEDNODUCHÉ
SLOUPY



Na každé desce je vpravo nahoře
vyobrazen druh květiny.

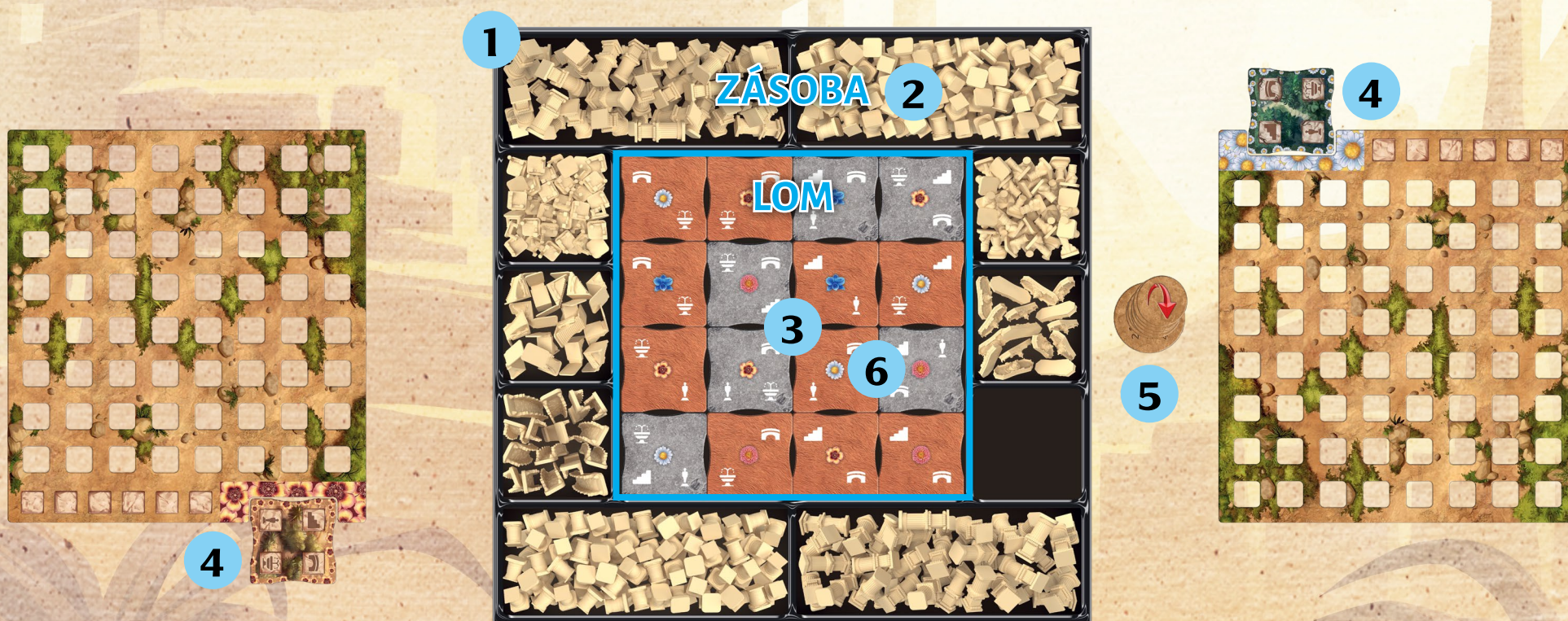
PŘÍPRAVA HRY

1. Krabici s hrou umístěte doprostřed stolu, bude tvořit zásobu a lom.
2. Rozložte v **zásobě** jednoduché a dvojité sloupy, vyhlídky, schodiště, fontány, sochy a lávky.
3. Připravte **lom** z celkem 48 dílků teras – stranou s materiálem vzhůru – ve třech různých vrstvách:
 - Nejprve náhodně rozložte 16 čedičových dílků na dno lomu.
 - Poté náhodně rozložte 16 žulových dílků na čedičové dílky.
 - Nakonec náhodně rozložte 16 hliněných dílků na žulové dílky.
4. Každý hráč si vybere **desku hráče** a umístí ji před sebe. Poté si vezme **odpovídající startovní dílek terasy** (s odpovídajícím druhem květiny) a umístí jej do výřezu v **úložné oblasti** své desky.
5. Zamíchejte **žetony kol** lícem dolů a náhodně vyberte 14/12/10, podle toho, zda hrajete ve 2/3/4 hráčích. Aniž byste je otáčeli, vyskládejte je ve sloupečku na žeton konce hry. Případné nepoužité žetony kol vyřadte ze hry.



Libovolným způsobem určete hráče, který bude hrát jako první, a umístěte sloupeček žetonů kol před hráče po jeho pravici.

6. Upravte lom podle počtu hráčů:
 - **Ve hře 3 hráčů odeberte z lomu 3 hliněné dílky:** počínaje prvním hráčem a poté dále po směru hodinových ručiček každý hráč z lomu odebere 1 dílek dle své volby.
 - **Ve hře 2 hráčů odeberte z lomu 6 hliněných dílků:** počínaje prvním hráčem každý hráč z lomu odebere 1 dílek dle své volby. Tento krok poté dvakrát zopakujte.



*Příklad připravené hry pro 2 hráče

PRŮBĚH HRY

Hra trvá několik kol v závislosti na počtu hráčů: 15 kol ve hře 2 hráčů, 13 kol ve hře 3 hráčů a 11 kol ve hře 4 hráčů.

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček počínaje prvním hráčem. Když jste na tahu, proveďte tyto kroky:

- A. **musíte** provést akci těžba,
- B. **můžete** provést akci stavba,
- C. **musíte** uskladnit a/nebo odložit nepoužité předměty.

A. TĚŽBA

Vezměte si z lomu jeden viditelný dílek terasy. Dílek je považován za viditelný, když ho nepřekrývá jiný dílek.

Ihned získáte 1 jednoduchý sloup:

- za každý okraj vybraného dílku, který sousedí s viditelným dílkem ve stejné nebo nižší vrstvě,
- za každý okraj vybraného dílku, který sousedí s okrajem lomu,
- za každý okraj vybraného dílku, který sousedí se dnem lomu,
- pokud se druh květiny na vybraném dílku shoduje s druhem květiny na vaší desce hráče.

Příklad:

Linda (bílá květina 🌼) si vezme žulový dílek **A** a ihned získá 3 jednoduché sloupy:

- 1** 1 za sousedící žulový dílek ve stejné vrstvě;
- 2** 1 za sousedící čedičový dílek v nižší vrstvě;
- 3** 1 za sousedící dno lomu.

Linda nezíská žádný sloup za sousedící hliněný dílek, protože je ve vyšší vrstvě.

Honza (růžová květina 🌺) si vezme čedičový dílek **B** a ihned získá 3 jednoduché sloupy:

- 4** 1 za sousedící okraj lomu;
- 5** 1 za sousedící čedičový dílek ve stejné vrstvě;
- 6** 1 za to, že se druh květiny na vybraném dílku shoduje s druhem květiny na Honzově desce hráče.

Honza nezíská žádné sloupy za sousedící hliněný ani žulový dílek, protože jsou ve vyšších vrstvách.



B. STAVBA

1. Dílky teras

Po těžbě můžete umístit právě získaný dílek terasy A/NEBO dílek terasy ze své úložné oblasti.

Před umístěním dílku terasy musíte umístit sloup. Sloup (jednoduchý nebo dvojitý) se musí umístit **na prázdné pole na desce hráče nebo na dílku terasy**.

Ve stavební oblasti desky hráče je 64 otvorů pro umísťování sloupů.

Na straně se zahradou dílků teras jsou vždy 4 políčka pro umístění sloupů (se symboly nebo bez nich).

Kdykoli můžete vyměnit 2 jednoduché sloupky za 1 dvojitý sloup. Dvojitý sloup ovšem nemůžete vyměnit za 2 jednoduché sloupky.



Jakmile máte umístěné sloupky, umístěte dílek terasy podle těchto pravidel:

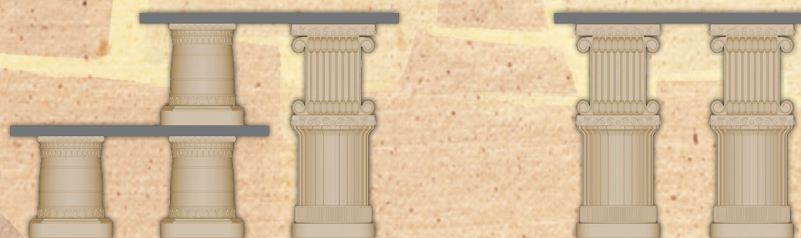
- Dílek terasy můžete umístit **stranou se zahradou vzhůru na 3 nebo 4 sloupky**. Pokud použijete pouze **3 sloupky**, **ihned umístěte vyhlídku** na roh dílku terasy, pod kterým není sloup.



- 2 dílky teras se **nikdy nesmí zcela překrývat**.



- Dílek terasy může při umístění spočívat **zcela nebo částečně na dvojitých sloupech**. Dílek může například spočívat na 2 jednoduchých sloupech umístěných na dílku v prvním patře a 2 dvojitých sloupech umístěných na desce hráče.



Poznámka:

- Sochu lze použít jako sloup k podepření dílku terasy, poté se však již nepovažuje za sochu.
- Svoji zahradu musíte stavět postupně po jednotlivých patrech. Dílek terasy například můžete umístit do třetího patra, pouze pokud již máte umístěný alespoň jeden dílek terasy v druhém patře, i pokud jsou daleko od sebe.
- Všechny umístěné sloupky musí být zakryté dílkem terasy.

2. Dekorace

Po umístění dílku zkontrolujte, zda můžete postavit 1 nebo více dekorací (schodiště, fontánu, lávku nebo sochu). Dekorace si ze zásoby můžete vzít zdarma. Tyto dekorace musíte **vždy umístit**, a to buď zcela, nebo částečně, **na alespoň 1 dílek umístěný v tomto tahu**.

Dekorace musíte umísťovat na **prázdná pole s odpovídajícími symboly** a nikdy je na dílky **nesmíte umísťovat diagonálně**.

Každá dekorace má vlastní pravidla pro umísťování:

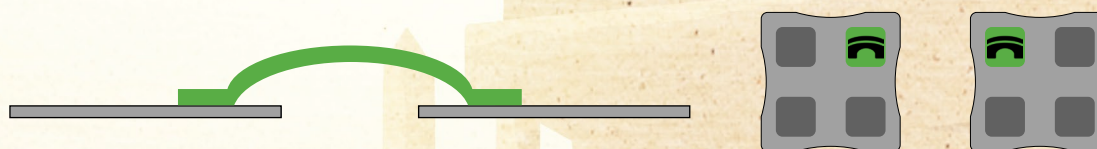
 **Schodiště:** Schodiště musí spojovat 2 symboly schodišť, které se nacházejí přímo vedle sebe na 2 destičkách, které od sebe dělí 1 patro.



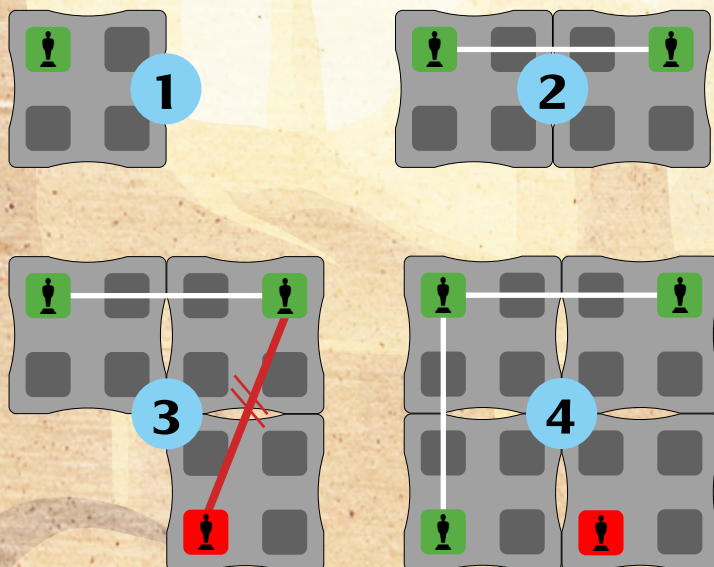
 **Fontána:** Fontána musí spojovat 2 symboly fontán, které se nacházejí přímo vedle sebe na 2 destičkách na stejném patře.



 **Lávka:** Lávka musí spojovat 2 symboly lávek, které se nacházejí naproti sobě na 2 destičkách na stejném patře a které od sebe dělí prázdné pole.



 **Socha:** Svoji první sochu můžete umístit na libovolný symbol sochy. Každá další umístěná socha se vždy musí nacházet v přímé linii s jinou dříve umístěnou sochou, bez ohledu na vzdálenost či různá patra.



Příklad:

1. První sochu lze umístit na libovolný symbol sochy.
2. Druhá socha je umístěna v přímé linii s první sochou.
3. Třetí dostupné pole není v přímé linii s jinou sochou, proto na něj nelze sochu umístit.
4. Zde lze umístit třetí sochu, jelikož je pole se symbolem sochy v přímé linii s jinou sochou. Přestože se symbol sochy na předchozím dílku nyní nachází v přímé linii se sochou, již na něj nelze umístit sochu, jelikož byl dílek umístěn v předchozím kole.

Připomenutí: Sochu lze později použít jako sloup k podepření dílku terasy, poté se ale již nepovažuje za sochu.

DŮLEŽITÉ:

Nelze využít žádná pole, která jsou při pohledu shora překryta dílkem terasy. To znamená, že na takové pole již nemůžete umístit sloup ani dekoraci.

C. USKLADNĚNÍ/ODLOŽENÍ

Pokud nepoužijete 1 nebo více sloupů, které jste v tahu získali, můžete je uskladnit v úložném prostoru své desky hráče.

V úložné oblasti se může nacházet až 6 jednoduchých sloupů, ale **žádné dvojité sloupy**. Případné přebytečné sloupy musíte vrátit do zásoby.

Obdobně, pokud nechcete umístit dílek terasy, který jste v tahu získali, můžete jej buď odložit, nebo uskladnit ve výřezu své desky hráče. Pokud se již ve výřezu nachází jiný dílek, můžete jej odložit a nahradit novým.

Svůj počáteční dílek terasy nemusíte nutně během prvního kola hry uskladnit ve svém úložném prostoru. Než ale můžete uskladnit jiný dílek, musíte dílek z výřezu nejprve umístit nebo odložit.

KONEC KOLA

Když poslední hráč dokončí svůj tah, **odhalí vrchní žeton kola ze sloupečku**.

Pokud je na žetonu kola **zvláštní efekt**, bude platit po celé příští kolo **v tahu každého hráče**.

První hráč poté zahájí nové kolo hry.

Zvláštní efekty žetonů kol



Vezměte si 1 jednoduchý sloup ze zásoby.



Vezměte si 1 dvojité sloup ze zásoby. Nezapomeňte, že dvojité sloup na konci tahu nemůžete uskladnit.



V tomto tahu můžete 1 symbol na právě umístěném dílku terasy proměnit na jiný symbol.



V tomto tahu můžete 1 pole bez symbolu na právě umístěném dílku terasy proměnit na libovolný symbol.



Pokud se druh květiny na dílku terasy shoduje s druhem květiny na vaší desce hráče, získáte 2 jednoduché sloupy namísto 1.



Když si z lomu vezmete dílek terasy, získáte o 1 jednoduchý sloup méně.

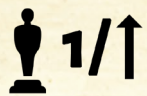
KONEC HRY

Hra končí, když poslední hráč nemůže odhalit žeton kola.

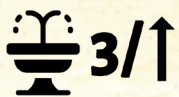
Poté přejděte k závěrečnému hodnocení.

Závěrečné hodnocení

Na konci hry se podívejte na svoji desku hráče shora. Získáte vítězné body (VB) za každý zcela nebo částečně viditelný dílek terasy a dekoraci. Za zcela zakryté dílky a dekorace žádné VB nezískáte.



Sochy: Každá socha má hodnotu 1 VB vynásobeno patrem, v němž je postavena. Například za sochu ve třetím patře získáte 3 VB. Socha použitá jako sloup je zakrytá, a má tedy hodnotu 0 VB.



Fontány: Každá fontána má hodnotu 3 VB vynásobeno patrem, v němž je postavena. Například za fontánu ve druhém patře získáte 6 VB.



Lávka: Každá lávka má hodnotu 3 VB vynásobeno patrem, v němž je postavena.



Schodiště: Každé schodiště má hodnotu VB odpovídající součtu pater, která spojuje. Například za schodiště mezi prvním a druhým patrem získáte 3 VB; za schodiště mezi druhým a třetím patrem získáte 5 VB atd.



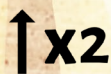
Různorodost dekorací: Každá sada 4 různých dekorací (1 socha + 1 fontána + 1 lávka + 1 schodiště) má hodnotu 4 VB.



Květiny: Každá sada 4 květin různých druhů má hodnotu 4 VB.



Vyhlídky: Každá vyhlídka má hodnotu 1 VB (bez ohledu na patro, v němž se nachází).



Nejvyšší bod: Získáte počet VB odpovídající dvojnásobku nejvyššího patra, ve kterém máte dílek terasy (první patro = 2 VB, druhé patro = 4 VB, třetí patro = 6 VB atd.). **Nezapomeňte:** Svoji zahradu musíte stavět postupně po jednotlivých patrech.

Hráč s nejvyšším počtem VB vítězí. V případě shody vítězí hráč s největší plochou zahrady (spočítejte otvory pro sloupy na desce hráče, které jsou shora viditelné; zvítězí, kdo jich má nejméně). Pokud shoda stále není vyřešena, hráči ve shodě vítězství sdílí.

Tip: Po konci hry vraťte dílky teras, sloupy a dekorace do krabice dle kroků 2 a 3 přípravy hry. Až budete příště hrát, budete moci tyto kroky přeskočit.

České vydání

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám chybějící komponentu pošleme.



Tvůrci hry

Autor hry: Olivier Grégoire

Ilustrace: The Creation Studio

3D modely: Matthias Klein

Grafická úprava: Fabrice Beghin



Autorovo upřímné poděkování zasluhují:

Hráči, kteří se podíleli na testování: Valérie Vancaeneghem, Jack Pruvost, Cécile Thoulen, Sabrina Messahel, Tom Moreau, Elise Monti, Nicolas Ovigneur, Roland Boon, Jean-Marc Panis, José Rojo, Anne-Françoise Tran, Geoffroy Simon, les Mardis ludiques, Gilles De Raed, Alain Vanbellinghen, the Explor8 team a nespočet dalších, na které jsem možná zapomněl!

Děkuji Gamelabu a Navidovi za první prototypy a jejich podporu. Obzvláště děkuji týmu vydavatelství Game Brewer, který tomuto projektu věřil jako první, a Ludoweekendu Ludo asbl, díky kterému GAG objevily prototyp a rozhodly se pro společné dobrodružství!

Poděkování Geek Attitude Games patří věrným korektorům: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig a Steve Vandenberghe. Také děkujeme Stéphanemu Boulayovi za trojrozměrnou pomoc. Zvláštní poděkování patří našemu příteli Frédéricu Delporteovi, díky němuž se začal psát náš příběh. GAG navždy ponese jeho DNA.

©2024 Geek Attitude Games, Rue du Chimiste 34-36, 1070 Bruxelles, Belgique