

DER TURMBAU ZU BABEL

Traduzione: Sargon

Componenti

Tabellone

20 Parti di Costruzione in 5 colori

28 Dischi di Costruzione

5 Colonne

1 Indicatore di Punteggio

15 Carte Azione

5 Carte Scambio

100 Carte Costruzione (25 per ognuna delle 4 differenti categorie)

Regolamento

Preparazione

Il totale dei dischi di costruzione è 28, ci sono anche 4 dischi con 2 colori. È possibile però utilizzare in una partita solo 24 dischi, quindi o utilizzate i dischi di costruzione con un solo colore, oppure inserite i dischi con 2 colori togliendo i 4 dischi monocromatici (uno per categoria) con valore 5. Quindi mescolate i dischi e mettetene random scoperti 3 per ognuna delle 8 meraviglie.

L'indicatore dei punteggi viene posizionato sulla riga del percorso dei punti.

Le carte Azione vengono mescolate e ne viene fatto un mazzo da riporre coperto a lato del tabellone.

Le carte costruzione vengono mescolate, formate un mazzo unico e piazzatelo coperto a lato del tabellone: sarà la pila delle carte costruzione.

Posizionare il segnalino dei punteggi delle meraviglie sulla riga più in alto della tabella dei punteggi, NdT.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende:

- 20 parti di costruzione di quel colore (ne verrà utilizzato uno come segnapunti)
- 1 carta scambio
- 4 carte costruzione prese dalla pila delle carte costruzione.
- 1 colonna

Scegliere un primo giocatore.

Il Gioco

Il giocatore attivo sceglie tra delle seguenti azioni:

1. Passa
- oppure***
2. Costruisce

Dopo aver fatto questo, è il turno del giocatore seguente.

PASSARE

Il giocatore attivo prende 1 carta costruzione dalla pila, quindi ogni giocatore (incluso il giocatore attivo) pesca 1 carta costruzione dalla pila.

COSTRUIRE

Il giocatore attivo sceglie una meraviglia e un disco di costruzione presente ancora su quella meraviglia. Quindi piazza la sua colonna sulla meraviglia e il disco sopra a questa. Il numero nel disco di costruzione indica quante carte costruzione di quel particolare colore sono richieste per soddisfare il disco costruzione.

I dischi con 2 colori richiedono 2 tipi di colore e quindi 2 tipi di carte costruzione.

Il giocatore chiede se gli altri giocatori vogliono contribuire a soddisfare le richieste del disco di costruzione scelto, questi dovranno quindi dividere se aiutarlo a raggiungere il numero di carte richiesto oppure se astenersi.

Ogni giocatore, eccetto il giocatore attivo, segretamente decide se e con quante contribuire. Non è possibile selezionare più carte di quelle indicate dal disco, ma questo limite può essere valicato giocando in più la carta scambio. Quando i giocatori hanno deciso le carte che offriranno, tutti le rivela contemporaneamente.

Ora, il giocatore attivo vaglia chi invitare: può scegliere uno, alcuni, tutti o nessun giocatore. Ma quando accetta un giocatore accetta anche tutte le carte offerte da quel giocatore. Inoltre può invitare un solo giocatore che abbia giocato una carta scambio. Il numero delle carte costruzione giocate dai giocatori invitati non deve eccedere il numero richiesto dal disco di costruzione. Tale limitazione vale anche sui dischi con 2 colori.

Il giocatore può ora giocare dalla sua mano carte costruzione per raggiungere esattamente il limite imposto dal disco di costruzione. Naturalmente è possibile che tale limite sia stato già raggiunto con le carte giocate dai giocatori invitati.

Il giocatore attivo e quelli invitati piazzano ora sulla meraviglia selezionata tante parti di costruzione quante carte giocate. Il giocatore prende il disco di costruzione e lo piazza coperto davanti a se (anche se non ha giocato carte).

Qualora, però, il giocatore attivo abbia invitato un giocatore che abbia giocato la carta scambio, è quest'ultimo giocatore a prendere il disco di costruzione e non il giocatore attivo. Come contropartita il giocatore attivo può piazzare una parte di costruzione per ogni carta costruzione (e non inclusa quella scambio) giocata dal giocatore che ha preso il disco di costruzione.

Esempio: il giocatore rosso sceglie di invitare il giocatore giallo. Per poter soddisfare le richieste del disco di costruzione scelto dovrà giocare 4 navi dalla sua mano. Lo fa e quindi il disco è soddisfatto, il giocatore rosso prende il disco di costruzione e piazza 4 sue parti di costruzione sulla meraviglia. Il giocatore ne piazza invece solo 1.

Esempio: il giocatore rosso sceglie di invitare il giocatore giallo e il giocatore verde. Il rosso ora deve giocare solo 2 navi. Il giallo piazza 1 parte di costruzione sulla meraviglia, il rosso ne piazza 2 più altri 2 per le due carte giocate dal verde che però ha anche giocato una carta scambio. Il verde dunque prende il disco di costruzione.

Il giocatore attivo e gli eventuali altri giocatori invitati piazzano le carte costruzione utilizzate scoperte a lato del mazzo delle carte costruzione a formare un mazzo degli scarti. I giocatori non invitati (quelli rifiutati dal giocatore attivo) ricevono 1 punto vittoria per ogni carta costruzione offerta esclusa fatta per le carte scambio che non prendono punti. I giocatori non invitati riprendono normalmente le carte offerte in mano. I giocatori riprendono in mano sempre (in qualunque caso) le carte scambio eventualmente giocate, NdT. Concluso un conteggio di una meraviglia far scendere il segnalino dei punti sulla riga immediatamente sotto nella tabella dei punteggi, NdT.

Ogni giocatore, incluso il giocatore attivo, riceve 1 carta costruzione presa dalla pila.

Qualora il giocatore non abbia soddisfatto le richieste del disco, perché non aveva sufficienti carte o perché aveva altre ragioni per non costruire, il disco rimane nella meraviglia. Ogni giocatore che ha fatto una offerta in carte costruzione riceve punti come descritto sopra.

In questo caso, ogni giocatore, incluso il giocatore attivo, riceve una carta costruzione dal mazzo.

Punteggio

Qualora il terzo ed ultimo disco di una meraviglia sia soddisfatto, la meraviglia viene conteggiata. I punti guadagnati vengono segnati sul percorso dei punti.

Il giocatore con più parti di costruzione sulla meraviglia segna il punteggio più alto indicato sulla meraviglia, il secondo giocatore per presenza sulla meraviglia segna il secondo punteggio più alto indicato sulla meraviglia. Ogni altro giocatore, purché presente con almeno 1 parte di costruzione, segna 3 punti.

In caso di parità di presenza sulla meraviglia, seguire la seguente procedura: se due o più sono in parità per il primo posto, tutti segnano il secondo punteggio più alto indicato nella meraviglia ed ogni altro giocatore presente con almeno una parte di costruzione prende 3

punti. Se due o più sono in parità per il secondo posto, il giocatore con la maggioranza di parti di costruzione prende, come da regola, il punteggio più alto indicato sulla meraviglia, mentre tutti gli altri giocatori presenti con almeno 1 parte di costruzione prendono 3 punti.

Il punteggio viene indicato sul percorso punti con l'apposito indicatore.

Esempio: Con 6 parti di costruzione, il rosso ha la maggioranza e quindi riceve 8 punti. Il giallo ha la seconda maggioranza e quindi prende 4 punti, il verde prende, invece, 3 punti. Il blu non è presente quindi no prende alcun punto.

Esempio: Rosso e giallo pareggiano per il primo posto, entrambi ricevono 4 punti. Verde e blu ricevono 3 punti.

Il giocatore che ha iniziato il calcolo del punteggio prende una carta Azione dalla pila appropriata. Tutte le parti di costruzione presenti nella costruzione completa ritornano ai rispettivi giocatori.

Fine del Gioco e Punteggio Finale

Il gioco finisce quando l'ultimo disco di costruzione di un qualunque colore viene soddisfatto. I dischi con doppio colore valgono per entrambi i colori indicati. Se soddisfare l'ultimo disco di costruzione di un colore comporta la fine della costruzione di una meraviglia, completare prima la fase di punteggio della meraviglia.

Inizia quindi il round finale, nel quale ogni meraviglia non finita viene conteggiata. Per questo conteggio speciale viene utilizzata la riga di colore diverso (con i numeri 10 e 5). Nessuna carta azione può essere giocata durante questa fase di conteggio speciale.

Infine, ogni giocatore scopre i propri dischi di costruzione. I dischi con i doppi colori devono essere assegnati ad un gruppo di colore uguale, non contano quindi per entrambi, ma solo per uno a scelta del giocatore. Ogni colore dei dischi da punti secondo la tabella dei bonus., in questa tabella la prima riga indica il numero di dischi di colore uguale che si hanno, la seconda il numero di punti corrispondenti che si prendono, NdT.

Esempio: Questo giocatore riceve 20 punti per i suoi 4 dischi cammello, incluso il disco doppio, 5 punti per i 2 dischi navi e nessun punto per la gru, In tutto 25 punti.

Il giocatore con più punti vittoria, è il vincitore.

Carte Azione

Ci sono 7 tipi di carte azione.

Prima riga, da sinistra a destra:

- **Riprendere Carte**
Puoi scartare fino a 5 carte costruzione e rimpiazzarle con lo stesso numero di carte pescate dal mazzo delle carte costruzione. Giocare in qualunque momento.
- **Carta Selvaggia**
Usa questa carta quando costruisci. Varrà esattamente 2 carte costruzione di tua scelta.
- **Punti Extra coi Dischi**
Nel conteggio finale, ricevi 1 punto extra per ogni disco costruzione.

Seconda riga

- **Prendere Carte**
Puoi prendere 3 carte costruzione dal mazzo delle carte costruzione. Giocare in qualunque momento.
- **Extra bonus per i Giocatori Rifiutati**
Qualora tu si rifiutato e quindi non invitato a soddisfare le richieste di un disco tu prendi 3 punti per ogni carta costruzione giocata invece che 1.

Terza riga

- **Doppio turno**
Quando sei il giocatore puoi effettuare 2 turni invece di uno, costruire o passare. Qualunque azione compi come doppio turno, nessuno riceverà carte costruzione dopo il primo turno.
- **Punti Extra**
Tu prendi 5 punti nel conteggio finale.