

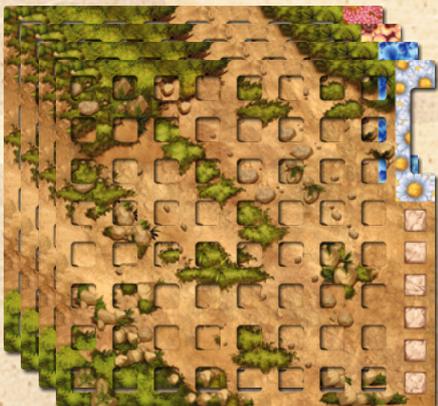


BABYLON

Nel VI secolo a.C., Nabucodonosor II, re di Babilonia, volle onorare la sua giovane moglie, Amytis di Media, con magnifici giardini straripanti di bellissimi fiori profumati. Così, convocò i più rinomati architetti del regno per mettere alla prova il loro ingegno e realizzare la sua idea di dar vita a una delle sette meraviglie del mondo antico.

In Babylon, assumerai il ruolo di un abile architetto. Estrai i migliori materiali dalla cava e fanne buon uso per erigere i tuoi giardini. Al termine della partita, il giocatore che sfoggerà innanzi al re il progetto più rimarchevole e maestoso sarà dichiarato vincitore e incoronato come Il Più Grande Architetto del Regno.

COMPONENTI



4 plance giocatore



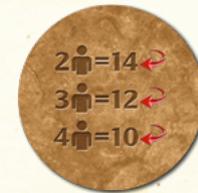
4 tessere Terrazzo iniziali



48 tessere Terrazzo



14 segnalini Round



1 segnalino Fine Partita

BABYLON				
	1/1			
	3/1			
	3/1			
	1+1			
	4			
	4			
	1			
	x2			
TOTAL				

1 blocchetto dei punteggi



148 colonne singole



60 colonne doppie



38 belvedere



15 scalinate



15 fontane



38 statue



15 ponti

Nota: Questa scatola contiene componenti in plastica aggiuntive per ogni evenienza.

TESSERE TERRAZZO

Ogni tessera Terrazzo ha un lato Materiale e un lato Giardino.

Le tessere Terrazzo contengono due informazioni: simboli costruzione e fiori corrispondenti alle diverse plance giocatore.

Entrambi i lati di una tessera raffigurano gli stessi simboli e lo stesso fiore.

Le 4 tessere Terrazzo iniziali non hanno un lato Materiale; recano semplicemente il tipo di fiore di un giocatore.

Ci sono 3 tipi di **lato Materiale**: Argilla, Granito e Basalto.

Le tessere Argilla hanno 2 simboli, quelle di Granito 3, quelle di Basalto 4.

Ci sono 4 **lati Giardino**, corrispondenti alle 4 plance giocatore.



Lato Materiale

Lato Giardino

Tessere iniziali



Argilla

Granito

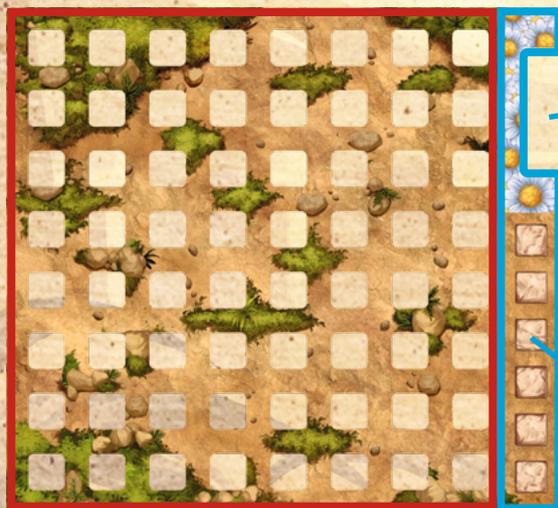
Basalto



PLANCE GIOCATORE

Le plance giocatore sono suddivise in 2 aree:

- L'area costruzione ha 64 incavi in cui posizionare le colonne, così che rimangano dritte e stabili. Qui è dove costruirai il tuo giardino.
- L'area deposito ha 6 spazi per immagazzinare colonne singole, e uno spazio per conservare una tessera Terrazzo e usarla successivamente.



**AREA
COSTRUZIONE**

**SPAZIO PER
TESSERA TERRAZZO**

**AREA
DEPOSITO**

**SPAZIO PER
COLONNE SINGOLE**



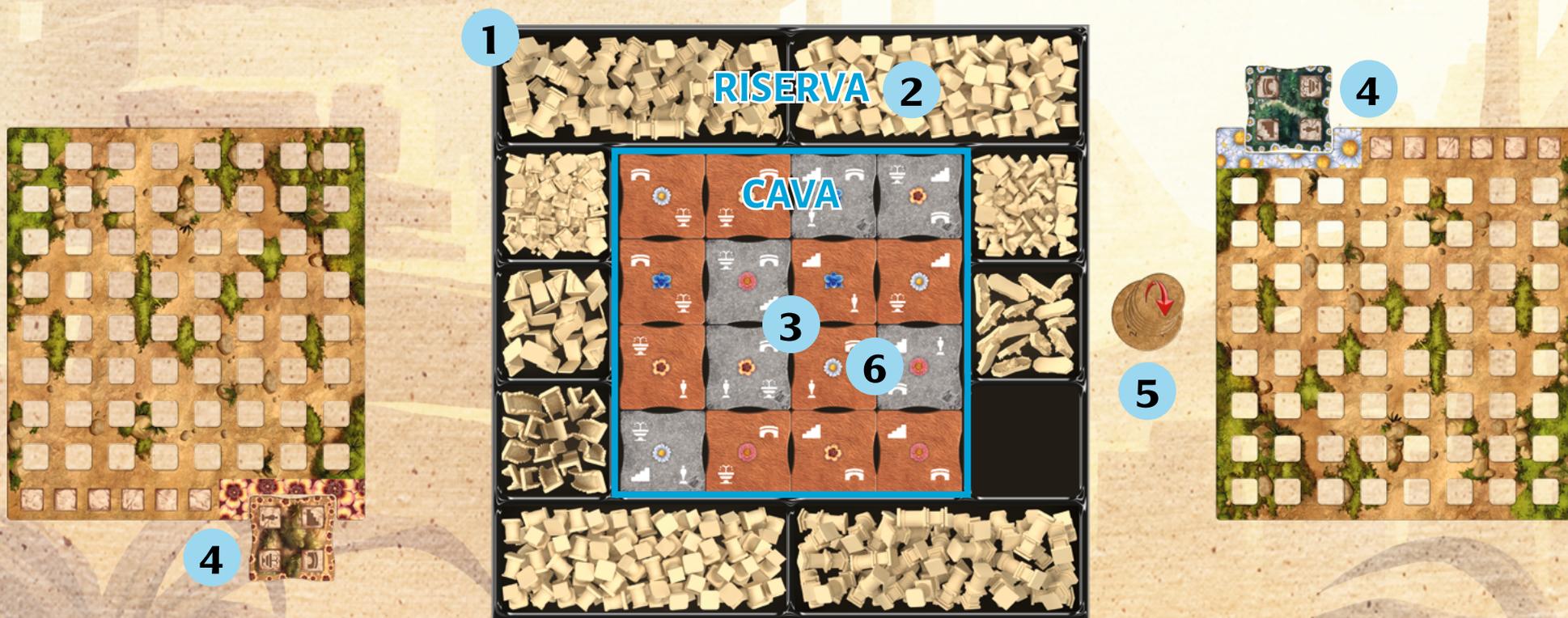
La parte in alto a destra di ogni plancia raffigura il fiore di quel giocatore.

PREPARAZIONE

1. Posizionate la scatola al centro del tavolo; costituirà la riserva e la cava.
2. Disponete le colonne singole e doppie nella **riserva**, così come i belvedere, le scalinate, le fontane, le statue e i ponti.
3. Preparate la **cava** posizionando le 48 tessere Terrazzo – con il lato Materiale a faccia in su – su 3 strati:
 - Prima, distribuite casualmente le 16 tessere Basalto sul fondo della cava.
 - Poi, distribuite casualmente le 16 tessere Granito sopra quelle Basalto.
 - Infine, distribuite casualmente le 16 tessere Argilla in cima a quelle Granito.
4. Scegliete una **plancia giocatore** a testa e posizionatela di fronte a voi. Poi, prendete la **tessera Terrazzo iniziale corrispondente** (con lo stesso fiore) e posizionatela nell'apposito spazio dell'**area deposito** della vostra plancia.
5. Mescolate i **segnalini Round** a faccia in giù e selezionatene 14/12/10 casualmente, giocando con 2/3/4 giocatori rispettivamente. Senza rivelarli, impilateli sopra il segnalino Fine Partita. Rimuovete i segnalini Round non utilizzati dal gioco.

Scegliete un qualsiasi giocatore che inizi la partita e posizionate la pila di segnalini Round di fronte al giocatore alla sua destra.

6. Date i ritocchi finali alla cava in base al numero di giocatori:
 - **In 3 giocatori, rimuovete 3 tessere Argilla dalla cava:** a partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, ciascun giocatore rimuove 1 tessera a propria scelta.
 - **In 2 giocatori, rimuovete 6 tessere Argilla dalla cava:** a partire dal primo giocatore, ciascuno rimuove 1 tessera a scelta. Ripetete il processo un'altra volta.



*Preparazione di esempio per una partita con 2 giocatori

COME SI GIOCA

Una partita si svolge lungo una quantità di round che dipende dal numero di giocatori: 15 round con 2 giocatori, 13 round con 3 giocatori, 11 round con 4 giocatori.

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, durante il proprio turno ciascun giocatore:

- A. **deve** svolgere un'azione di scavo;
- A. **può** svolgere un'azione di costruzione;
- A. **deve** immagazzinare e/o scartare eventuali oggetti non utilizzati.

A. SCAVO

Prendi una tessera Terrazzo visibile dalla cava. Una tessera è considerata visibile quando non è coperta da altre tessere.

Ricevi immediatamente delle colonne singole, in base a questi criteri:

- 1 per ogni lato della tessera che confina con 1 tessera visibile sullo stesso livello o inferiore.
- 1 per ogni lato della tessera che confina con i bordi della cava.
- 1 per ogni lato della tessera che confina con il fondo della cava.
- 1 se il fiore sulla tessera Terrazzo corrisponde a quello della tua plancia giocatore.

Esempio:

Linda (fiore bianco ) prende la tessera Granito **A**, e riceve immediatamente 3 colonne singole:

- 1** 1 per la tessera Granito confinante sullo stesso livello;
- 2** 1 per la tessera Basalto confinante sul livello subito sotto;
- 3** 1 per il fondo della cava.

Linda non riceve colonne per la tessera Argilla confinante, dato che questa si trova su un livello superiore.

Giovanni (fiore rosa ) prende la tessera Basalto **B**, e riceve immediatamente 3 colonne singole:

- 4** 1 per il bordo della cava;
- 5** 1 per la tessera Basalto confinante sullo stesso livello;
- 6** 1 perché la tessera scelta da Giovanni corrisponde al tipo di fiore sulla sua plancia.

Giovanni non riceve colonne per le tessere Argilla e Granito confinanti dato che si trovano su livelli superiori.



B. COSTRUZIONE

1. Tessere Terrazzo

Dopo aver scavato, puoi posizionare la tessera Terrazzo che hai appena scelto E/O la tessera Terrazzo nella tua area deposito.

Devi posizionare le colonne prima di posizionare una tessera Terrazzo. Una colonna (singola o doppia che sia) va posizionata **su uno spazio vuoto sulla plancia giocatore o su una tessera Terrazzo**.

L'area costruzione sulla tua plancia giocatore ha 64 incavi per posizionare le colonne.

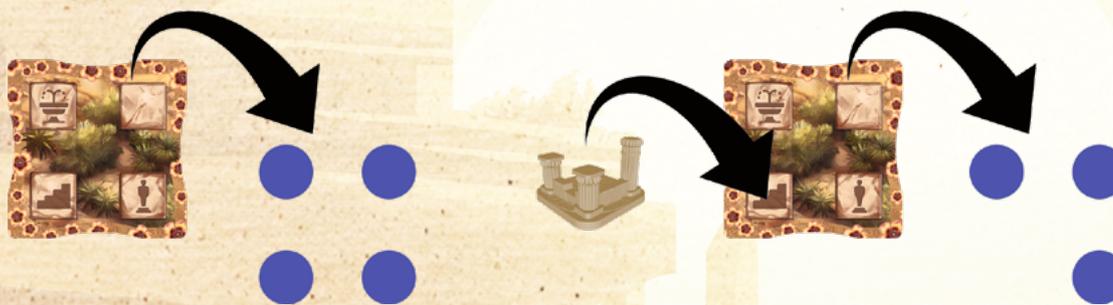
Il lato Giardino delle tessere Terrazzo ha 4 spazi per posizionare le colonne (con o senza simboli).

Puoi scambiare 2 colonne singole per 1 colonna doppia dalla riserva in qualsiasi momento. Non è però possibile il contrario: 1 colonna doppia non può essere scambiata per 2 colonne singole.



Una volta che le tue colonne sono in posizione, adagiaci sopra la tessera Terrazzo, con il lato Giardino in alto, seguendo queste regole:

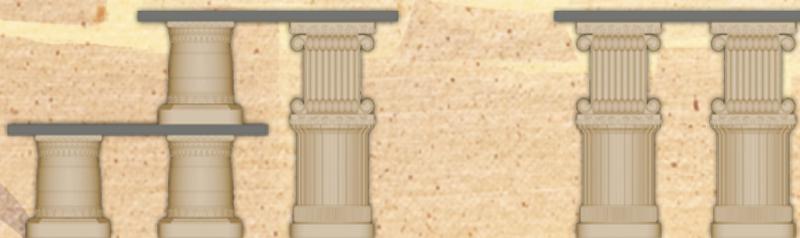
- Una tessera Terrazzo **può essere piazzata solo su 3 o 4 colonne**. Se ce ne sono solo **3, posiziona immediatamente** un Belvedere sul lato della tessera che non poggia su una colonna.



- Due tessere Terrazzo non possono **mai trovarsi interamente una sopra l'altra**.



- Una tessera Terrazzo **può poggiare, del tutto o in parte, su colonne doppie** quando viene piazzata. Per esempio, una tessera può poggiare su 2 colonne singole che si trovano sopra una tessera del primo piano e 2 colonne doppie che poggiano direttamente sulla plancia giocatore.



Note :

- **Si può usare una statua come colonna per supportare una tessera Terrazzo – in tal caso, non è più considerata una statua.**
- **Devi edificare il tuo giardino un piano alla volta. Per esempio, puoi posizionare una tessera Terrazzo al terzo piano solo se hai una tessera Terrazzo al secondo piano, anche se sono distanti tra loro.**
- **Tutte le colonne posizionate devono essere coperte da una tessera Terrazzo.**

2. Costruire ornamenti

Dopo aver posizionato una tessera, controlla se puoi costruire 1 o più ornamenti (scalinata, fontana, ponte o statua). Prendere un ornamento dalla riserva è gratis. Nel **posizionare questi oggetti**, devono sempre trovarsi almeno in parte **su almeno 1 tessera posizionata in questo round**.

Gli ornamenti devono essere posizionati su **spazi vuoti con i simboli corrispondenti**, e **mai in diagonale** rispetto alle tessere.

Ogni ornamento ha le proprie regole quando posizionato:

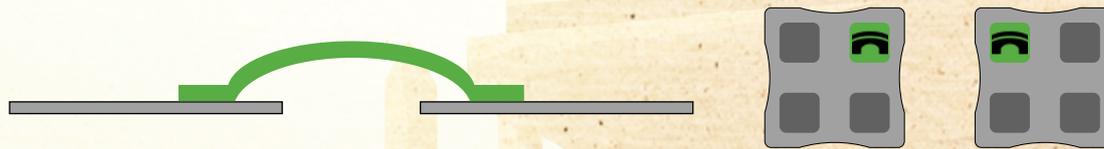
 **Scalinata:** una scalinata deve collegare due simboli scalinata adiacenti tra loro su 2 tessere con un dislivello di 1 piano.



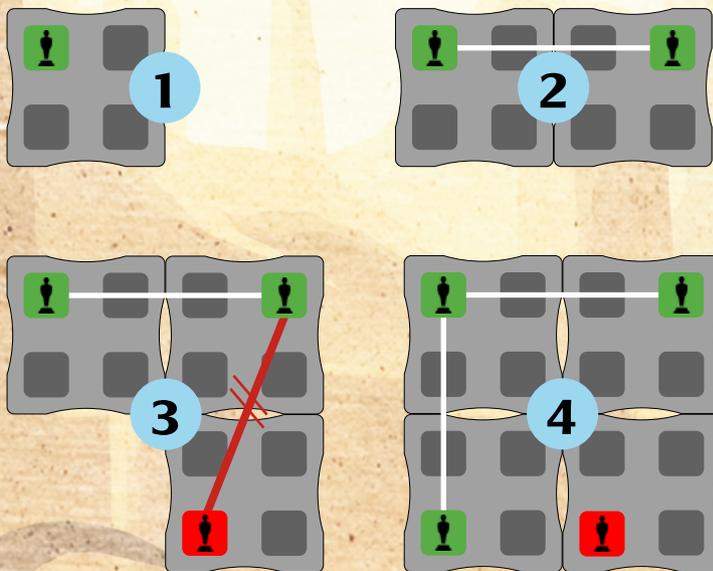
 **Fontana:** una fontana deve collegare 2 simboli fontana adiacenti tra loro su 2 tessere sullo stesso piano.



 **Ponte:** un ponte deve collegare 2 simboli ponte che si fronteggiano su 2 diverse tessere sullo stesso piano, separate da uno spazio vuoto.



 **Statua:** puoi posizionare la tua prima statua su un qualsiasi simbolo statua. Da quel momento in poi, ciascuna statua deve essere allineata in una linea retta con una qualsiasi statua collocata in precedenza, a prescindere dalla distanza e dal dislivello tra di esse.



Esempio:

1. La prima statua può essere posizionata su un qualsiasi simbolo statua.
2. La seconda statua è posizionata in linea retta rispetto alla prima.
3. Il terzo spazio disponibile non è allineato con nessun'altra statua, per cui non puoi posizionare una statua lì.
4. Puoi collocare una terza statua qui perché lo spazio è allineato con un'altra statua. Benché lo spazio della tessera precedente sia ora allineato con una statua, non puoi comunque più posizionarne una, dato che quella tessera era stata posizionata in un round precedente.

Promemoria: Una statua può essere utilizzata, in seguito, come colonna per supportare una tessera Terrazzo – a quel punto, non è più considerata una statua.

IMPORTANTE:

Guardando dall'alto, ogni spazio nascosto da una tessera non può più essere usato. Questo significa che non puoi più collocarvi una colonna o ornamento.

C. DEPOSITO/SCARTI

Se non usi alcune delle colonne che hai ricevuto durante un round, puoi conservarle nell'area deposito della tua plancia giocatore.

L'area deposito della tua plancia può contenere fino a 6 colonne singole, ma **nessuna colonna doppia**. Eventuali eccessi vanno riposti nella riserva.

Allo stesso modo, se non desideri posizionare la tessera Terreno appena presa, puoi scartarla oppure conservarla nello spazio apposito sulla tua plancia giocatore. Se c'è già una tessera in quello spazio, puoi scartarla per sostituirla con la nuova.

Non devi per forza posizionare la tessera Terrazzo iniziale della tua area deposito nel primo round della partita – ma non puoi conservarne un'altra finché quella iniziale non è stata giocata o scartata.

FINE DEL ROUND

Quando l'ultimo giocatore ha completato il proprio turno, questi **rivela il primo segnalino Round nella pila**.

Se questo segnalino Round ha un **effetto speciale**, sarà applicato **a ciascun giocatore nel round seguente**.

Dopodiché, il primo giocatore dà inizio al round successivo.

Effetti speciali dei segnalini Round

-  - Prendi 1 colonna singola dalla riserva.
-  - Prendi 1 colonna doppia dalla riserva. Ricorda che non può essere conservata nell'area deposito alla fine del turno.
-  - Per questo turno, puoi decidere di considerare un simbolo della tessera Terrazzo che hai piazzato come se fosse un altro simbolo a tua scelta.
-  - Se la tessera Terrazzo che hai posizionato in questo turno ha uno spazio senza un simbolo, puoi considerarlo come un simbolo a tua scelta.
-  - Se la tessera Terrazzo che hai appena preso corrisponde al fiore sulla tua plancia giocatore, ricevi 2 colonne singole anziché 1.
-  - Ciascun giocatore riceve 1 colonna singola in meno quando prende la propria tessera Terrazzo.

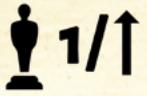
TERMINE DELLA PARTITA

La partita termina quando l'ultimo giocatore non ha più segnalini Round da rivelare.

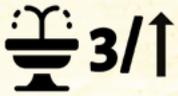
È il momento di calcolare il punteggio finale.

Conteggio finale

Al termine della partita, osserva e ammira la tua plancia dall'alto. Ogni tessera od ornamento che sia visibile, del tutto o in parte, fornisce punti vittoria (PV). Al contrario, le tessere e gli ornamenti completamente celati non forniscono alcun PV.



- Statue: ciascuna statua vale 1 PV moltiplicato per il piano su cui è costruita. Per esempio, una statua costruita al terzo piano fornisce 3 PV.



- Fontane: ciascuna fontana vale 3 PV moltiplicati per il piano su cui è costruita. Per esempio, una fontana costruita al secondo piano fornisce 6 PV.



- Ponti: come per le fontane, ogni ponte vale 3 PV moltiplicati per il piano su cui è costruito.



- Scalinate: ciascuna scalinata vale un ammontare di PV pari alla somma dei piani che sta collegando. Per esempio, una scalinata tra il primo e il secondo piano vale 3 PV (1+2); una scalinata tra il secondo e il terzo piano vale 5 PV (2+3), ecc.



- Varietà di ornamenti: ogni gruppo completo di 4 diversi ornamenti visibili (1 statua + 1 fontana + 1 ponte + 1 scalinata), a prescindere dalla posizione, vale 4 PV.



- Fiori: ogni gruppo completo di 4 tessere visibili con fiori di colore diverso, a prescindere dalla posizione, vale 4 PV.



- Belvedere: ogni Belvedere vale 1 PV, a prescindere dal piano su cui si trova.



- Punto più alto: ricevi PV pari al doppio del piano con tessera Terrazzo più alto (primo piano = 2 PV, secondo piano = 4 PV, terzo piano = 6 PV, ecc.). **Promemoria:** devi costruire il tuo giardino un piano alla volta.

Il giocatore con più punti vittoria vince la partita. In caso di pareggio, il giocatore con la superficie del giardino più grande è dichiarato vincitore (contate gli incavi per le colonne ancora visibili dall'alto sulla plancia giocatore; chi ne ha di meno tra i giocatori in lizza vince la partita). Se il pareggio persiste, i giocatori in lizza condividono la vittoria.

Suggerimento: Al termine della partita, dividete gli ornamenti e le tessere Terrazzo come descritto nei passaggi 2 e 3 della preparazione – così potrete saltarli la prossima volta che giocherete.

Ideazione: Olivier Grégoire

Illustrazioni: The Creation Studio

Modelli 3D: Matthias Klein

Design grafico: Fabrice Beghin



www.geekattitudegames.com

Edizione italiana a cura di:

Pendragon Game Studio srl

Via Pattari, 6 – 20122 Milano

www.pendragongamestudio.com/it

info@pendragongamestudio.com

Traduzione: Alex Grisafi

Revisione: Silvio Negri-Clementi,
Emanuele Palmiotti

Impaginazione: Zhuang Huachong

L'autore vorrebbe estendere i suoi sinceri ringraziamenti a:

I playtester: 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, la squadra Explor8, e le innumerevoli altre persone che potrei aver dimenticato!

Un grazie a Gamelab e Navid per i primi prototipi e per il supporto. Un grosso grazie alla squadra a Game Brewer, la prima a credere in questo progetto, e al Ludoweekend di Ludo asbl, che ha aiutato GAG a scoprire il prototipo e a dar vita alla nostra avventura!

Geek Attitude Games ringrazia i suoi leali correttori di bozze: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig e Steve Vandenberghe. Grazie anche a Stéphane Boulay per il suo aiuto tridimensionale.

Un ringraziamento speciale al nostro amico Frédéric Delporte, grazie a cui la nostra storia ha avuto inizio. GAG porterà sempre il suo DNA.

Traduzione e revisione inglese: Alex Millward e Roland Hall per The Geeky Pen.

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

