

Babylonia - KSR

Bestimmt zufällig einen Startspieler. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges in 3 Schritten:

1) Klan-Spielsteine vom eigenen Ablage-Ständer ausspielen:

- ◆ ENTWEDER spielst Du 2 beliebige Klan-Spielsteine (Edle und/oder Bauern) ODER 3 oder mehr Bauern (dann nicht auf Flüsse).
EDLE sind Händler (Amphore), Beamter (Büste) und Priester (Stern).
- ◆ Klan-Spielsteine können auf jedes freie Sechseck des verfügbaren Spielplans platziert werden. In Runde 1 darf der 1. Spieler nur 1 Stein ausspielen, der 2. Spieler darf nur 2 Steine ausspielen.
FREI = ohne Orts-Plättchen (Acker, Stadt), ohne Zikkurat, ohne Klan-Spielstein.
- ◆ Flüsse: Dort werden Klan-Spielsteine verdeckt platziert.
- ◆ Zikkurat: Jedes Mal, wenn Du 1 Klan-Spielstein neben 1 Zikkurat platzierst, erhältst Du für jede Zikkurat im Spiel mit mind. 1 Spielstein von Dir 1 Siegpunkt.
- ◆ Äcker: Hast Du bereits 1 anderen Spielstein neben einem Acker, darfst Du 1 Bauern auf diesem Acker platzieren. Der Acker wird aus dem Spiel entfernt, während der Bauer dessen Platz einnimmt und wie folgt gewertet wird:
 - ➔ Hatte der Acker eine Nummer, bringt er jetzt genauso viele Siegpunkte.
 - ➔ Hatte der Acker ein Stadt-Symbol, erhältst Du so viele Siegpunkte, wie Städte vor allen Spielern liegen. Stadt = blaues Quadrat / Rechteck im Hintergrund.

2) Umschlossene Städte und Zikkurats werten:

- ◆ Städte + Zikkurats sind zu werten, die jetzt in 1) vollständig umschlossen wurden. Werden mehrere Städte/Zikkurats gewertet, bestimmst Du deren Reihenfolge. Alle daran beteiligten Spieler können profitieren.
Umschlossen: Alle an eine Stadt / Zikkurat angrenzenden Land-Sechsecke sind mit Klan-Spielsteinen belegt, egal von welchem Spieler. Flussfelder als Nachbarn müssen nicht belegt sein, sie können belegt aber als Verbindung wirken. Sie bringen keine Punkte.
- a) Edle: = je 2 Siegpunkte, wenn sie neben umschlossener Stadt und/oder mit der Stadt über eigene Spielsteine verbunden sind (ggf. auch über Fluss).
ABER: Die Symbole der Edlen müssen in der Stadt dafür abgebildet ein.
- b) Städte:
 - ➔ Wer die meisten Klan-Spielsteine neben einer Stadt (inkl. Fluss) hat, gewinnt das Stadt-Plättchen und legt es aufgedeckt vor sich.
 - ➔ Es zählen NUR die Spielsteine, die direkt die Stadt umgeben!
Patt: Das Plättchen wird aus dem Spiel genommen.
 - ➔ Nur wenn das Stadt-Plättchen vergeben wurde, erhält JEDER Spieler so viele Punkte, wie er jetzt Städte vor sich liegen hat.
 - ➔ Auf ein leeres Stadtfeld darf man generell 1 Klan-Mitglied legen.
- c) Zikkurat:
 - ➔ Wer die meisten Klan-Spielsteine neben einer umschlossenen Zikkurat (inkl. Fluss) hat, wählt 1 verfügbare Zikkurat-Karte aus und legt sie vor sich ab.
 - ➔ Fluss-Sechsecke müssen nicht zwingend belegt sein.
 - ➔ Es zählen NUR die Spielsteine, die direkt die Zikkurat umgeben!
Patt: Die Karte wird nicht vergeben und bleibt liegen.

3) Den eigenen Ablage-Ständer auf 5 Spielsteine auffüllen:

- ◆ Ziehe aus dem verdeckten eigenen Vorrat so viele Spielsteine (wenn möglich), bis Dein Ablage-Ständer 5 Spielsteine enthält.

Spielende:

Das Spiel endet sofort am Ende eines Zuges, wenn ...

- ➔ ENTWEDER auf dem Ablage-Ständer des betroffenen Spielers null Steine sind.
Er konnte also keine Steine nachziehen.
- ➔ ODER max. noch 1 Stadt auf dem Plan befindlich ist.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Städten vor sich siegt. Sonst ist der Sieg geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.11.19

Nutzung der Zikkurat-Karten:

- 1: Erhalte 10 SP.*
- 2: Nach Ende eines beliebig. eigenen Spielzuges: Führe noch 1 Spielzug aus.*
- 3: Limit Ablage-Ständer: 7
- 4: Ab jetzt darfst Du immer 3 verschiedene Edle offen ausspielen (statt 2 beliebig. Klan-Spielsteine).
- 5: Ab jetzt darfst Du auch 1 Edlen offen ausspielen, wenn Du 3 - x Bauern ausspielst.
- 6: Ab jetzt darfst Du Edle auf Äckern platzieren, auch ohne eigenen Klan-Spielstein daneben.
- 7: Ab jetzt erhältst Du bei der Wertung von Städten 1 Extra-SP für je zwei Städte, die vor Dir liegen.
- 8: Ab jetzt verbinden alle freien Sechsecke im zentralen Gebiet zwischen den Flüssen Deine Klan-Spielsteine.
- 9: Ab jetzt verbinden alle freien Fluss-Sechsecke Deine Klan-Spielsteine.

*Drehe die Karte um, sie ist nicht mehr nutzbar.