

Der Turmbau zu Babel - KSR

Ablauf eines Zuges:

Der aktive Spieler (seine Säule steht zuunterst auf Reihenfolgeleiste) wählt zwischen:

> PASSEN:

- 1 Baukarte ziehen und die eigene Säule nach oben auf der Reihenfolgeleiste setzen. Alle anderen Säulen werden 1 Feld nach unten verschoben.
- **Jeder Spieler** (auch wieder der aktive) **zieht 1 Baukarte**, beginnend beim aktiven.
- Der nächste Spieler lt. Reihenfolgeleiste ist am Zug.

> BAUEN:

1.) Weltwunder auswählen:

- Eigene Säule auf ein beliebiges Weltwunder stellen.
- 1 beliebige Bauscheibe von dort auf die Säule legen. Zahl auf Bauscheibe besagt, wieviele Baukarten für den Erwerb der Scheibe nötig sind.
- 2farbige Bauscheiben benötigen beide angegebenen Sorten von Baukarten.

2.) Angebot machen:

- Jeder Mitspieler legt verdeckt 0 - x Baukarten aus, die er zum Bau beisteuern will.
- Das Angebot eines Spielers darf nicht mehr Karten als wie gesamt gefordert (Zahl auf der Bauscheibe) enthalten, falsche Karten darin als Bluff sind erlaubt.
- Die Tauschkarte kann beigefügt werden.
- Alle Spieler decken gleichzeitig auf, **aber nicht der aktive Spieler**.
- Unpassende Karten dürfen wieder auf die Hand genommen werden.

3.) Mitspieler auswählen:

- Der aktive Spieler kann Mitspieler am Bau beteiligen oder auch ganz allein bauen.
- Von den gewählten Mitspielern muss er aber das gesamte Angebot annehmen.
- Bei Beteiligung von Mitspielern mit Tauschkarte darf von diesen nur 1 einziger gewählt werden. Es gibt schließlich nur 1 Bauscheibe zu verteilen. Weitere Mitspieler ohne Tauschkarte können davon unabhängig beteiligt werden.
- Anzahl aller Baukarten der gewählten Mitspieler darf Zahl auf Bauscheibe nicht überschreiten.

4.) Bauen:

- Die ausgewählten Spieler legen ihre Baukarten auf die Ablage. Der aktive Spieler kann Karten ergänzen oder komplett allein zusteuern, wenn niemand beteiligt wurde.
- Anzahl Karten = Anzahl Bauteile (aus Spielervorrat) auf Weltwunder setzen.
- Bauscheibe ==> verdeckt vor aktivem Spieler ablegen. Wurde aber ein Spieler mit Tauschkarte beteiligt, erhält dieser die Bauscheibe und der aktive Spieler setzt anstelle des Mitspielers eig. Bauteile, entspr. Anzahl Baukarten des Mitspielers.
- 4b) Falls nicht genug Baukarten zur Erfüllung der Bauscheibe anfallen, wird diese an ihren Platz zurückgelegt.

5.) Ende des Spielzuges:

- Nicht gewählte Mitspieler mit passenden Baukarten erhalten diese zurück auf die Hand und kassieren je Karte 1 Punkt (nicht für Tauschkarte!) - gilt auch bei 4b).
- Tauschkarten werden immer zurück auf die Hand genommen.
- Der aktive Spieler setzt seine Säule nach oben auf der Reihenfolgeleiste.
- **Jeder Spieler** (auch der aktive) **zieht 1 Baukarte**, beginnend beim aktiven.
- Der nächste Spieler lt. Reihenfolgeleiste ist am Zug.

Wertung:

- Sobald die letzte Bauscheibe eines Weltwunders vergeben wurde:
Der Spieler mit den meisten Bauteilen dort erhält den höchsten Wert der Wertungstabelle, zweit-höchster Wert an Spieler mit den zweitmeisten Bauteilen, weitere Spieler: je 3 Punkte.
Patt: Mehrere Spieler auf Platz 1 = jeder erhält Punkte von Platz 2, übrige Spieler je 3 Punkte.
1 Spieler auf Platz 1 und mehrere Zweite: jeder Nichterste erhält 3 Punkte
- Wertungsmarker 1 Feld tiefer setzen. Auslösender Spieler erhält 1 Aktionskarte.
- Bauteile des gewerteten Weltwunders ==> an Spieler zurück.

Spiel-Ende:

- Die letzte Bauscheibe einer der 4 Sorten ist vergeben. Nun gilt das helle Feld der Wertg.-Tabelle.
- Alle unfertigen Weltwunder werden nach diesem Feld gewertet.
- Gleichfarbige Bauscheiben je Farbe werten (Tabelle auf Spielplan unten rechts, 0 - 20 P. je Farbe). Es gewinnt, wer die meisten Punkte erreicht.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.02.06

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de