

7 Wonders Babel / Turmbau – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Der **Babel-Spielplan** wird mit der, zur Spielerzahl, passenden Seite ausgelegt.
- Jeder Spieler erhält **3 Babel-Plättchen**
- **Zwei Mal wählen** die Spieler eines der Plättchen aus und geben dieses an ihren rechten Nachbarn weiter. (in Kombination mit Leaders: nach der Anführerphase)

Spielablauf:

Beim Ausspielen einer Karte erhalten die Spieler eine **vierte Aktionsmöglichkeit**:

- **Am Turm bauen:** Der Spieler legt seine Karte auf den Ablagestapel und legt eines seiner Babel-Plättchen auf das erste Feld der aktuell niedrigsten Ebene im Turm.

Es gelten jeweils alle **Sonderregeln der sichtbaren Babel-Plättchen**.

Spielende:

Die Spieler erhalten 2 / 5 / 10 **Siegpunkte** für 1 / 2 / 3 verbaute **Babel-Plättchen**.



7 Wonders Babel / Bauvorhaben – Kurzspielregel

Zu Beginn jedes Zeitalters (vor dem Austeilen der Karten):

- Eine **Bauvorhaben-Karte** des Zeitalters wird ausgelegt.
- Es werden **1 Beteiligungsmarker weniger als Mitspieler** darauf gelegt.

Spielablauf:

- Baut ein Spieler ein **Gebäude in der Farbe des Bauvorhabens**, so darf er sich daran beteiligen, indem er die **Zusatzkosten** auf dem Bauvorhaben zahlt. Dafür erhält er einen **Beteiligungsmarker**. (Jeder Spieler darf sich auch mehrfach beteiligen, aber nur 1 x pro Zug. Die Beteiligungsmarker sind begrenzt, aber bei gleichzeitigem Bau innerhalb einer Runde werden sie vom Vorrat ergänzt.)

Zum Ende des Zeitalters: (vor der Konflikt-Phase):

- Es wird geprüft ob **alle Beteiligungsmarker vom Bauvorhaben genommen** wurden:
 - **Wenn ja:** Die Spieler erhalten pro Beteiligungsmarker eine Belohnung.
 - **Wenn nein:** Die Spieler ohne Beteiligungsmarker müssen eine Strafe zahlen, oder einen Straf-Marker des Zeitalters nehmen.

Spielende:

Die Spieler zählen zu ihren Punkten die **Babel-Sieg und Strafpunkte**.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

7 Wonders Babel / Turmbau – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- **Babel-Spielplan** wird ausgelegt. Pro Spieler: **3 Babel-Plättchen**
- **Zwei Mal** Plättchen wählen und übrige nach rechts geben (nach Anführerphase)

Spielablauf:

- Vierte Aktionsmöglichkeit: Ein Babelplättchen auf erstes, niedrigstes Feld legen
- Sonderregeln aller sichtbaren Babel-Plättchen gelten

Spielende:

- 2 / 5 / 10 Siegpunkte für 1 / 2 / 3 verbaute Babel-Plättchen.

7 Wonders Babel / Bauvorhaben – Spielhilfe

- Vor Karten-Austeilen: Bauvorhaben mit Mitspieler – 1 Beteiligungsmarker auslegen
- Baut 1 Spieler 1 **Gebäude in Farbe des Bauvorhabens**, so darf er sich für Zusatzkosten (siehe Bauvorhaben) beteiligen
- Vor Konflikt-Phase: Prüfen ob alle Beteiligungsmarker vom Bauvorhaben genommen
 - **Wenn ja:** Spieler erhalten pro Beteiligungsmarker eine Belohnung
 - **Wenn nein:** Spieler ohne Beteiligungsmarker erhalten Strafe / Strafmarker

Spielende:

Spieler zählen zusätzlich **Babel-Sieg und Strafpunkte**.