

by Uwe Rosenberg and Hagen Dorgathen  
 Утонченная борьба за власть  
 для 2 игроков от 12 лет  
 30-60 мин

# БАВИЛОН

- Замысел игры
- Цель игры
- Компоненты
- Подготовка
- Игровые карты
- Игра
- Набор карт племен
- Выполнение действий
- Набор и размещение карт храмов
- Конец игры
- Пример
- Авторы

## Замысел игры

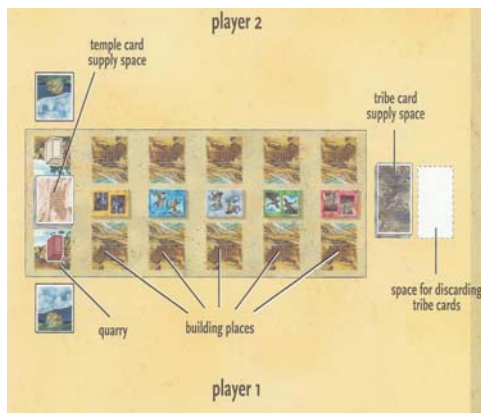
На берегах двух рек, Тигра и Евфрата, стоят города полные красоты и роскоши. Строительство храмов стало мерой богатства и процветания. Два могущественных героя пытаются построить огромные храмовые комплексы. Для этого они используют помощь и особые способности окружающих племен. Победителем станет тот, кто с помощью сноровки и отваги построит самый красивый храм.

## Цель игры

Побеждает тот, кто построит самые высокие и ценные храмы.

## Компоненты

- 1 игровое поле с 5 строительными площадками под храмы для каждого игрока и пустым местом для колоды карт храмов.
- 45 карт храмов разного уровня: 10 уровня 1, 9 уровня 2, 8 уровня 3, 7 уровня 5, 6 уровня 5 и 5 уровня 6.
- 60 карт племен, по 12 каждого: Мидийцы, Шумеры, Хетты, Персы, Ассирийцы. Meder [Median], Sumerer [Sumerian], Hethiter [Hittite], Perser [Persian], Assyrer [Assyrian].
- 2 фигурки.



## Подготовка

- Игровое поле помещают в центре стола, между игроками.
- Игроки кладут перед собой по 1 храму первого уровня. Остальные карты храмов перемешиваются, колода размещается лицом вниз на пустом месте поля.
- Карты племен перемешиваются. Игрокам раздается в руки по 5 карт. Остальная колода кладется рядом с игровым полем.
- Каждый игрок получает по фигурке и кладет ее на свое поле каменоломни (рядом с колодой храмов).
- Начинает старший игрок, далее ходы чередуются.

## Игровые карты

В игре 2 типа карт, они имеют следующий формат:

### 1. Карты племен

- Наверху указано название племени.
- Цвет показывает, к какой площадке можно переместить фигурку с помощью этой карты.
- Внизу карты указана способность данного племени.

### 2. Карты храмов

- Значение на карте показывает уровень храма. (1- самый низкий, 6 – самый высокий)



## Игра

Ход игрока состоит из трех фаз:

1. **Набор карт племен**
2. **Выполнение действий**
3. **Набор и размещение карт храмов**

Если фазы 1 и 3 проходят быстро, то фаза 2 является главной в игре. В ней у игрока есть множество действий, которые он выполняет в любом порядке и количестве, зависящем только от запаса карт на руках.



### 1. Набор карт племен

В начале хода игрок подбирает в руку 3 карты из колоды племен. Это правило действует и для первого хода, в котором у игроков уже по 5 карт на руках.

Если колода заканчивается, то замешивается новая колода из стопки сброса.

### 2. Выполнение действий

Игрок может совершать 5 различных действий, в том порядке и количестве (кроме миграции) в каком пожелает..

- 2.1 Перемещение
- 2.2 Основание поселения
- 2.3 Строительство храма
- 2.4 Миграция
- 2.5 Использование способностей племен

## 2.1 Перемещение

Игрок помещает в сброс карту племени, перемещая свою фигурку на землю данного племени. В первый раз фигурка перемещается с поля каменоломни, а затем с того места, где она стоит. Фигурки обоих игроков могут одновременно быть в одной земле, в своих квадратах.

## 2.2 Основание поселения

Игрок помещает карту племени рядом с полем. В этом поле **должна стоять фигурка** игрока.

За один ход можно «поселить» на одной земле несколько карт племени (это частенько имеет смысл). Карты перекрываются так, чтобы каждая была видна. Передвинуть уже выложенную карту можно только с помощью Миграции или особых способностей племен (см. ниже).



**Пример:**

1. Фигурка находится в Шумерии. Карты можно выложить туда. Игрок кладет 2 карты (Ассирийца и Перса) из руки. После этого в Шумерии оказываются 3 Ассирийца и Перс.
2. Затем игрок берет карту Ассирийца с руки и кладет в стопку сброса, чтобы переместить свою фигурку в Ассирию.
3. Напоследок игрок выкладывает двух Шумеров с руки в Ассирию.

## 2.3 Строительство храма

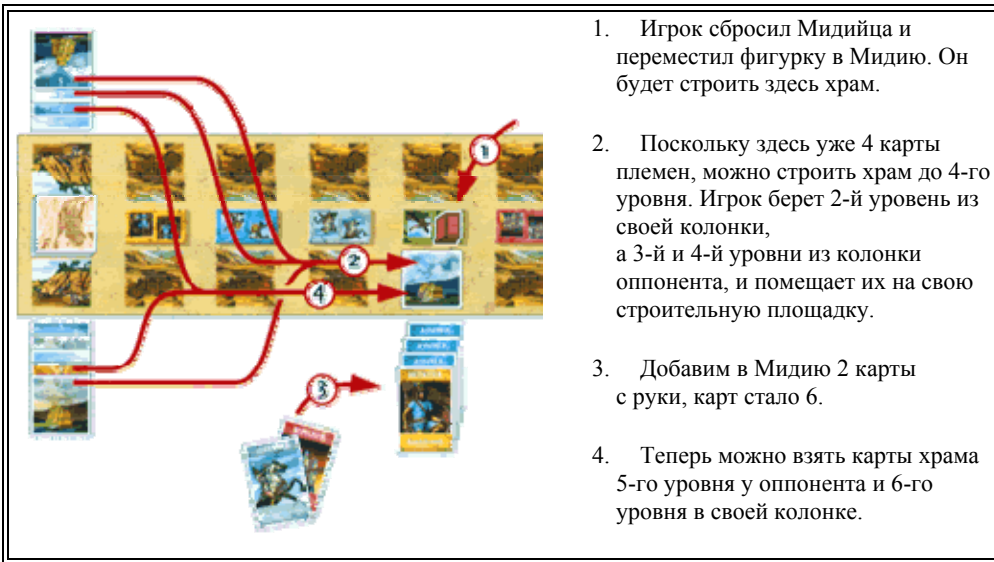
Игрок кладет карту храма на свою строительную площадку той земли, в которой **находится его фигурка**.

Необходимо соблюдать числовую **последовательность**. Карта 1-го уровня кладется на пустую площадку, затем кладется 2-й уровень и т.д. Эта последовательность может нарушаться только при использовании особых способностей племен (см. ниже).

Кроме того, в земле, на которой строится храм, должны быть **поселенцы** в количестве большем или равном возводимому уровню (для строительства 4-го уровня, в данной земле должно быть 4 или больше карты племен).

**Важно:** После строительства храма карты племен можно убрать (например, через Миграцию), это не вызовет уменьшение высоты храма.

Игрок может брать карты храма из любой колонки карт (строительных запасов), создаваемых во время игры. Однако брать можно только самую верхнюю из открытых карт. В начале игры у игрока уже есть карта храма 1-го уровня, которую он **должен** сыграть на первом ходу.



1. Игрок сбросил Мидийца и переместил фигурку в Мидию. Он будет строить здесь храм.
2. Поскольку здесь уже 4 карты племен, можно строить храм до 4-го уровня. Игрок берет 2-й уровень из своей колонки, а 3-й и 4-й уровни из колонки оппонента, и помещает их на свою строительную площадку.
3. Добавим в Мидию 2 карты с руки, карт стало 6.
4. Теперь можно взять карты храма 5-го уровня у оппонента и 6-го уровня в своей колонке.

#### 2.4 Миграция (только 1 раз за ход!)

Независимо от того, где находится фигурка, игрок может переместить последние размещенные карты племен из одной земли в другую. Карты могут быть разных племен. Они кладутся поверх карт в новой колонке.

Перемещать нужно **ровно три** карты, сохраняя их в той же **последовательности**.

**Примечание:** Если в данной локации 1 или 2 карты, они не могут мигрировать.

После миграции, в исходной земле число карт племен может стать меньше, чем уровень храма. Ограничение: Миграция может быть только 1 раз за ход. Все остальные действия игрок может выполнять столько раз, сколько пожелает, если для них есть возможность.



1. Фигурка в землях Хеттов. Для миграции это не важно.
2. Игрок перемещает 3 последние карты (Шумер, Шумер, Хетт) из Мидии в Персию, создавая колонку: Перс, 3 Шумера, Хетт. Игрок угрожает оппоненту тройкой Шумеров («смена стороны», см. 2.5.4). Храм в Мидии сохранится, хоть там и осталась всего 1 карта племен, но построить 5-й уровень можно будет только при наличии 5 карт племен.

## 2.5 Использование способностей племен

Каждое племя обладает особыми способностями, которые можно использовать, если появится такая возможность. Это происходит, если у игрока **подряд лежат три** и более карты одного племени (не обязательно сверху колонки). Чтобы применить Способность, игрок удаляет одну из этих карт в стопку сброса.

**Подсказка:** Если собрано больше трех карт, способность можно применить несколько раз.

**Два условия для применения способностей:**

- Способность применяется только в земле, в которой находится фигурка игрока.
- 3 подряд одинаковых карты племен тоже должны быть в этой земле.

### 2.5.1 Разрушить храм – 3 Ассирийца - *Assyrer Assyrians*

Храм оппонента в этой земле будет разрушен. Карты храма кладутся лицом вниз в колоду храмов. Порядок карт не меняется, т.е. карта наибольшего уровня кладется первой, затем вторая по величине уровня и т.д.

### 2.5.2 Украсть уровень храма – 3 Хетта - *Hethiter [Hittites]*

Верхний уровень храма оппонента в этой земле переставляется на храм игрока в этой земле. Должны выполняться условия:

- Украденный уровень должен быть больше построенного вами. Возможен пропуск промежуточных уровней. Игрок может воровать, даже если его храм вообще не начинали строить.
- У игрока в этой земле достаточно карт племен для украденного уровня.

**Примечание:** сбрасываемая карта Хетта тоже считается.

### 2.5.3 Выгнать племя – 3 Мидийца - *Meder [Medians]*

Игрок выбирает, какое племя у оппонента полностью выгнать из этой земли. Оппонент должен поместить из данной земли в стопку сброса все карты этого племени (независимо от их места в колонке).

### 2.5.4 Сменить сторону – 3 Шумера - *Sumerer [Sumerians]*

Все карты того же племени, что и **верхняя карта оппонента** в этой земле, переходят на сторону игрока. Игрок кладет их сверху в свой столбец карт племен на данной земле.

### 2.5.5 Пропустить уровень храма – 3 Перса - *Perser [Persians]*

В этой земле можно пропустить при строительстве храма ровно 1 уровень. Должны выполняться условия:

- Требуемая карта уровня доступна в колонках строительных запасов
- У игрока в этой земле достаточно карт племен для строительства уровня.

**Примечание:** сбрасываемая карта Перса тоже считается.

### 2.5.6 Убрать половину карт из руки – 3 одинаковых карты племен

Используя тройку карт любого племени в земле, на которой стоит фигурка, игрок вынуждает оппонента сбросить половину карт из руки. Оппонент сам выбирает, какие карты сбросить. При нечетном числе карт, сброс округляется в пользу оппонента (например, из 5 карт на руках останется 3).



### 3. Набор и размещение карт храмов

После завершения всех своих действий игрок берет 2 карты храмов из закрытой колоды и кладет их в свою стопку храмов. Карты кладутся лицом вверх, первой карта большего уровня, на нее – вторая. Карты перекрываются так, чтобы был виден уровень всех карт. Помните, что при строительстве храма (2.3) можно брать только верхние карты из стопок.



**Ход окончен.** Если на руках осталось 4 и более карт племен, игрок должен объявить их количество оппоненту.

### Конец игры

Игра может закончиться в трех случаях:

- Игра окончена, если игрок достиг 15 и более очков при строительстве храмов, а у его оппонента сумма храмов меньше 10. Если же у оппонента 10 и более очков, то наступает заключительная фаза.
- В заключительной фазе игра продолжается как обычно. Победит тот игрок, который достигнет 20 очков за храмы, или опустит ниже 10 счет оппонента, оставив на своем счету не менее 15 очков.
- В редких случаях игра завершается, когда последняя карта из колоды храмов помещена в стопку игрока. Побеждает игрок с большей суммой очков за храмы. В случае равенства, побеждает игрок с большим числом карт племен на руках.

### Авторы

**Uwe Rosenberg**, born 1970, lives in Dortmund. The statistician (by diploma) is at present a full-time game inventor. With his successful games "Bohnanza" and "[Mamma Mia!](#)" he was already represented twice on the Game of the Year (Spiel des Jahres) selection list. Apart from social games, he is occupied in his spare time most dearly with badminton.

**Hagen Dorgathen**, born 1968, likewise lives in Dortmund. The admitted long-term student is the proud owner of a Schalke season ticket. Apart from social games - since 1994, he has participated regularly in the final round of the German board game championship (Deutschen Brettspielmeisterschaft) - reading and politics, among other things, belong to his list of hobbies. This is his first game publication.

These Game Rules Copyright Kosmos Verlag  
<http://www.kosmos.de/>



## Пример

Этот пример поясняет использование способностей племен в фазе 2. Будет лучше, если вы разложите карты для описанной игровой ситуации. Расположите карты следующим образом:

**Земля Хеттов** - Nethiter [*Hittites*]:

Игрок 1: 4 Шумера, Ассириец, 2 Перса

Игрок 2: Перс, Шумер, 2 Ассирийца, Мидиец

**Земля Шумеров** - Sumerer [*Sumerians*]:

Игрок 1: 2 Перса

**Земля Ассирийцев** - Assyter [*Assyrians*]:

Игрок 1: 2 Хетта

**Карты на руке Игрока 1:**

Ассириец, Хетт, Шумер



### Пример

Фигурка Игрока 1 в землях Хеттов.

Он желает разрушить у оппонента

храм 6-го уровня. Оппонент тоже

планирует разрушить храм.

Придумайте, как Игроку 1 достигнуть своей цели, не выкладывая карт с руки?

**Решение:** Игрок 1 сбрасывает карту

Шумера и использует способность Шумеров

(сменить сторону), забирая у оппонента карту Мидийца.

Теперь выполняем миграцию.

Карты Перс, Перс, Мидиец помещаем в землю Шумеров, добавляя к имеющимся двум Персам.

В землях Хеттов остались 3 Шумера и Ассириец. Снова используем Шумера, забираем двух Ассирийцев у оппонента. У нас 3 Ассирийца подряд, и храм оппонента можно разрушить.

Далее, игрок сбрасывает с руки Ассирийца, чтобы перейти в земли Ассирии. Он играет с руки Хетта, теперь у него в Ассирии 3 карты Хеттов. Оппонент уже построил в Ассирии Храм уровня 3, а у игрока нет ни одного уровня. Используем способность Хеттов (украсть уровень). Игрок сбрасывает одного Хетта (остается двое). Тем не менее, украденный уровень 3 можно построить, поскольку сброшенный Хетт тоже учитывается при строительстве.

И наконец, игрок сбрасывает с руки Шумера и переходит в земли Шумеров. Здесь у него после миграции оказались 4 Перса и Мидиец. Игрок использует способность общую для всех наций (убрать половину карт) два раза подряд с помощью карт Персов, чтобы сократить число карт на руках у противника. Если у того было 7 карт, то останется 4 карты, а затем всего 2 карты.

Игрок 1 завершил фазу 2 своего хода.

Он переворачивает 2 карты храмов. Поскольку был разрушен храм, то это будут 1 и 2 уровни.

Эти карты оппонент может использовать для восстановления своего разрушенного храма.

## Памятка

### Конец игры / победитель

- 15 или больше очков уровня храмов, если у оппонента меньше 10
- Наибольшее число очков уровня храмов, если закончилась колода карт храмов
- Фаза окончания игры наступает, если у кого-то из игроков число очков уровня храмов 15 или больше, а у другого игрока 10 или больше: Победитель тот, кто первым наберет 20 очков. Проиграет тот, у кого очков станет 10 или меньше.

---

### Подготовка:

- Игроки получают по 1 карте храма 1-го уровня
  - Перемешайте оставшиеся карты храмов, положите колоду на поле
  - Перемешайте карты племен и раздайте по 5 карт, оставшуюся колоду положите лицом вниз рядом с полем
  - Каждый игрок ставит свою фигурку на поле каменоломни
- Начинает игру самый старший игрок

---

### Игра

- Возьмите 3 карты племен
- Совершите действия
- Откройте 2 карты храмов

---

### Действия

**Перемещение** – сбросьте карту племени и переместите фигурку на землю этого племени.

**Основание поселения** – поместите карту племени на ту землю, где стоит ваша фигурка.

**Строительство храма** – поместите карту храма на ту землю, где стоит ваша фигурка:

- можно брать карты храмов из колонки любого игрока
- стройте уровни по порядку: 1,2,3 и т.д.
- максимально возможный уровень постройки равен числу карт племени на этой территории

**Миграция** – переместите три верхние карты племен с одной земли на другую (1 раз за ход), независимо от того, где находится ваша фигурка.

**Использование способностей племен** – сбросьте одну из 3 карт идущих подряд, чтобы использовать способность племени. Способность используется на территории, где стоит ваша фигурка.

---

### Способности племен:

**Ассирийцы** – уберите храм оппонента лицом вниз в колоду храмов в порядке уровней

**Хетты** – заберите верхнюю карту храма оппонента на свой храм той же земле, этот уровень должен быть выше, чем ваш, и должно быть достаточно карт племен

**Мидийцы** – оппонент сбрасывает в данной земле все карты одного из племен, на ваш выбор

**Шумеры** - возьмите себе из данной земли все карты племени оппонента, которые совпадают с верхней картой племени

**Персы** – перескочите один уровень при строительстве храма, но необходимая карта должна быть доступна в одной из колонок, и должно быть достаточно карт племен

**Все** - оппонент сбрасывает половину карт племен из руки с округлением в меньшую сторону