

# BABYLON

*En el siglo VI a.C., Nabucodonosor II, rey de Babilonia, quiso honrar a su joven esposa, Amitis de Media, con unos magníficos jardines llenos de incontables flores de una fragancia exquisita. Para ello, convocó a los arquitectos más respetados de su reino para poner a prueba su ingenio y cumplir su visión de crear una de las Siete Maravillas del Mundo Antiguo.*

En Babylon te enfrentas a un gran reto arquitectónico. Excava la cantera para obtener los mejores materiales y utilízalos sabiamente para construir tus jardines. Al final de la partida, quien presente ante el rey el diseño más impresionante se alzará con la victoria.

## Componentes



4 tableros personales



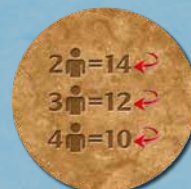
4 losetas iniciales de Terraza



48 losetas de Terraza



14 fichas de ronda



1 ficha de final de partida



1 bloc de puntuación



17 cartas de expansión



148 pilares simples



60 pilares dobles



38 belvederes



15 escaleras



15 fuentes



38 estatuas



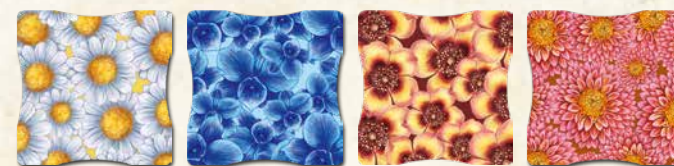
15 puentes

Nota: Se incluyen componentes de plástico adicionales.



## Losetas de Terraza

Hay 4 losetas iniciales de Terraza, cada una de ellas muestra el tipo de flor del tablero personal correspondiente.



Las losetas de Terraza tienen un **lado de Material** y un **lado de Jardín**.  
Contienen 2 tipos de información:

- Iconos de construcción.
- Flores.

Ambos lados de una misma loseta muestran los mismos iconos y la misma flor.



Lado de Material



Lado de Jardín

El **lado del Material** puede ser de uno de estos tres tipos:

- Arcilla, con 2 iconos de construcción.
- Granito, con 3 iconos de construcción.
- Basalto, con 4 iconos de construcción.



Arcilla



Granito



Basalto

Hay 4 diseños distintos para los **lados de Jardín**, que corresponden a los 4 tableros personales.



## Tableros Personales

Los tableros personales están divididos en 2 áreas:

- **Área de construcción:** Tiene 64 huecos en los que se insertan los pilares para que permanezcan estables y en posición vertical. Aquí es donde construyes tu jardín.
- **Área de almacenamiento:** Cuenta con 6 espacios para guardar pilares individuales y un espacio para una loseta de Terraza.



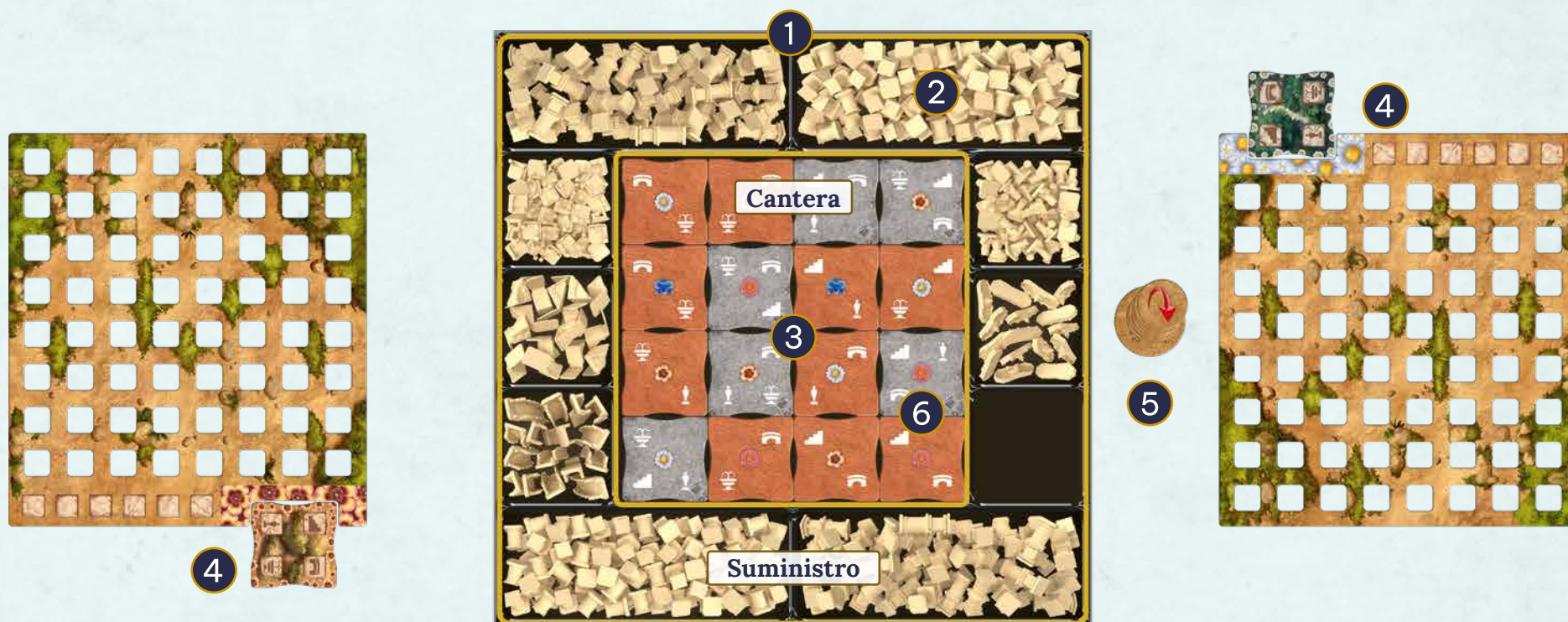
La flor correspondiente a cada tablero personal se muestra en su esquina superior derecha.





# Preparación

1. Coloca la caja en el centro de la mesa. En ella estarán el suministro y la cantera.
2. Sitúa los pilares simples y dobles en el **suministro**, junto con los belvederes, escaleras, fuentes, estatuas y puentes.
3. Prepara la **cantera** colocando las 48 losetas de Terraza (con el lado de Material boca arriba) en 3 niveles diferentes:
  - Primero, distribuye aleatoriamente las 16 losetas de Basalto en el fondo de la cantera.
  - Luego, distribuye aleatoriamente las 16 losetas de Granito encima de las de Basalto.
  - Por último, distribuye aleatoriamente las 16 losetas de Arcilla encima de las de Granito.
4. Reparte un **tablero personal** a cada persona. Luego, toma la **loseta inicial de Terraza correspondiente** (que coincida con la flor de tu tablero personal) y colócala en el espacio del área de almacenamiento de tu tablero.
5. Mezcla las **fichas de ronda** boca abajo y selecciona aleatoriamente 14/12/10, en función de si vais a jugar 2/3/4 personas, respectivamente. Sin revelarlas, apílalas sobre la ficha de final de partida. Retira de la partida cualquier ficha de ronda no utilizada. Sorteá quién jugará el primer turno de la partida y coloca la pila de fichas de ronda frente a la persona que se siente a su derecha.
6. Ajusta la cantera en función del número de personas:
  - **En una partida a 3 personas, retira 3 losetas de Arcilla de la cantera:** Comenzando por quien empiece la partida y siguiendo en sentido horario, cada persona retira 1 loseta de su elección.
  - **En una partida a 2 personas, retira 6 losetas de Arcilla de la cantera:** Comenzando por quien empiece la partida, cada persona retira 1 loseta de su elección. Después, repite este paso dos veces más.



Ejemplo de preparación para 2 personas



## Cómo jugar

La duración de la partida depende del número de personas: 15 rondas a 2 personas, 13 rondas a 3 personas y 11 rondas a 4 personas.

Comenzando por quien empiece la partida y siguiendo en sentido horario, durante su turno, cada persona:

- A. Debe** realizar una acción de **excavar**.
- B. Puede** realizar una acción de **construir**.
- C. Debe almacenar y/o descartar** los elementos no utilizados.

### A. Excavar

Toma una loseta de Terraza visible de la cantera. Una loseta se considera visible cuando no está cubierta por otra loseta.

Recibes inmediatamente 1 pilar simple:

- Por cada borde de la loseta que esté en contacto con 1 loseta visible en el mismo nivel o en un nivel inferior.
- Por cada borde de la loseta que esté en contacto con un lado de la cantera.
- Por cada borde de la loseta que esté en contacto con el fondo de la cantera.
- Si la flor de la loseta de Terraza coincide con la flor de tu tablero personal.

### Ejemplo

Lidia (flor blanca 🌼) **toma la loseta de Granito A**, y recibe inmediatamente **3 pilares simples**:

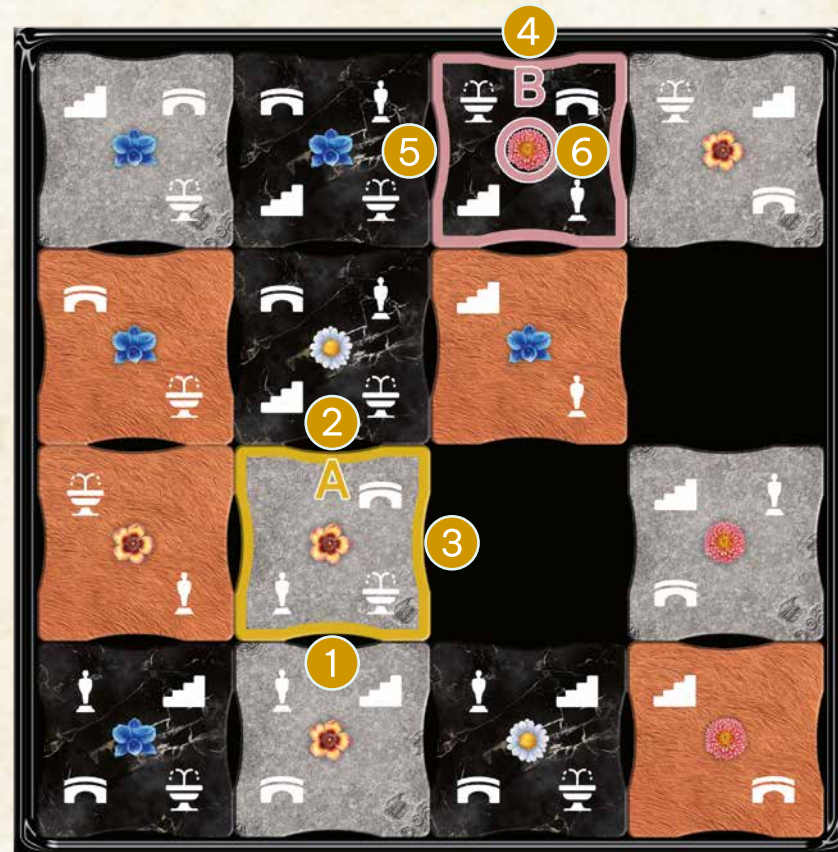
1. por la loseta de Granito en el mismo nivel.
2. por la loseta de Basalto en el nivel inferior.
3. por el fondo de la cantera.

Lidia no recibe 1 pilar por la loseta de Arcilla adyacente, ya que está en un nivel superior.

Luismi (flor rosa 🌺) **toma la loseta de Basalto B**, y recibe inmediatamente **3 pilares simples**:

4. por el lado de la cantera.
5. por la loseta de Basalto en el mismo nivel.
6. porque la loseta que ha elegido coincide con su flor de su tablero personal.

Luismi no recibe pilares por las losetas de Arcilla y Granito adyacentes, ya que están en niveles superiores.





## B. Construir

### 1. Losetas de Terraza

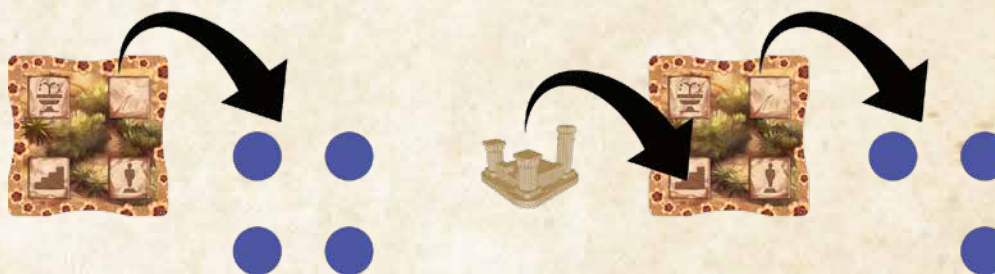
Después de excavar, puedes colocar la loseta de Terraza que acabas de elegir **y/o** la loseta de Terraza que está en tu área de almacenamiento.

Antes de poder colocar una loseta de Terraza, debes colocar pilares. Cada pilar, sea simple o doble, debe colocarse en un hueco vacío de tu tablero personal o en uno de los 4 espacios de una loseta de Terraza.

Puedes intercambiar 2 pilares simples por 1 pilar doble en cualquier momento. Sin embargo, un pilar doble no puede intercambiarse por 2 pilares simples.

Una vez hayas colocado los pilares, puedes colocar tu loseta de Terraza, siguiendo estas reglas:

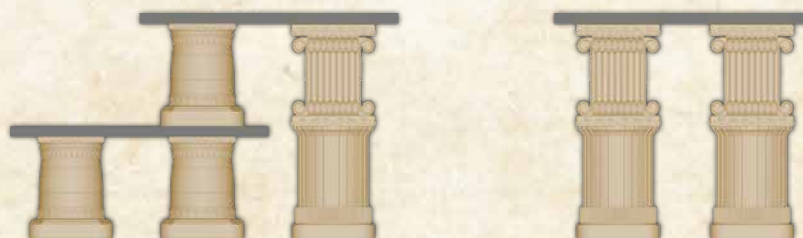
- Una loseta de Terraza puede colocarse con el **lado de Jardín boca arriba sobre 3 o 4 pilares**. Si solo usas 3 pilares, coloca un belvedere inmediatamente en el espacio de la esquina de la loseta que no esté apoyada sobre un pilar.



- 2 losetas de Terraza **nunca pueden superponerse completamente**.



- Una loseta de Terraza puede descansar **completa o parcialmente sobre pilares dobles** cuando se coloca. Por ejemplo: Una loseta puede descansar sobre 2 pilares simples colocados en una loseta de Terraza en el primer nivel y 2 pilares dobles colocados en los huecos del tablero personal.



#### Nota:


- Una estatua puede usarse como pilar para soportar una loseta de Terraza, pero dejará de considerarse una estatua.
- Debes construir tu jardín de nivel en nivel. Es decir, solo podrás colocar una loseta de Terraza en el tercer nivel si ya tienes una loseta de Terraza en el segundo nivel, aunque estén separadas entre sí.
- Todos los pilares colocados deben estar cubiertos por una loseta de Terraza.




## 2. Construir objetos decorativos

Después de colocar una loseta, comprueba si puedes construir uno o más objetos decorativos (escalera, fuente, puente o estatua). Esta acción es gratuita. Estos objetos deben colocarse siempre, total o parcialmente, sobre al menos 1 loseta colocada durante esta ronda y en los **espacios con los iconos correspondientes, nunca de forma diagonal**.


Cada objeto decorativo tiene sus propias reglas de colocación:

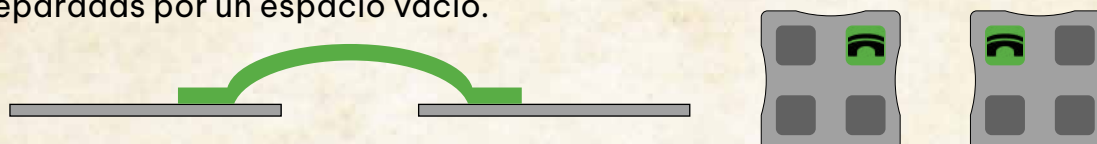
 **Escalera:** Una escalera debe conectar 2 iconos de escalera situados directamente adyacentes entre sí, en 2 losetas separadas por un nivel.




 **Fuente:** Una fuente debe conectar 2 iconos de fuente situados directamente adyacentes entre sí, en 2 losetas que estén en el mismo nivel.

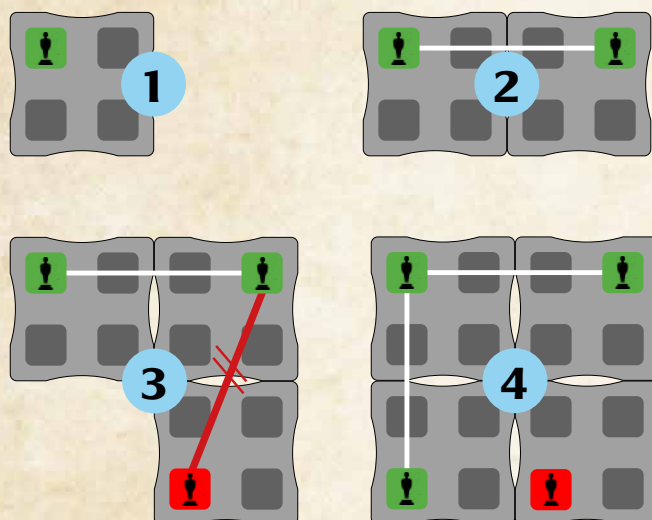


 **Puente:** Un puente debe conectar 2 iconos de puente situados directamente opuestos entre sí, en 2 losetas que estén en el mismo nivel y separadas por un espacio vacío.



 **Estatua:** Puedes colocar tu primera estatua en cualquier icono de estatua. A partir de ahí, cada estatua debe estar en línea recta con una estatua colocada previamente, sin importar la distancia ni los niveles entre ellas. Una estatua puede usarse como pilar para soportar una loseta de Terraza, pero dejará de considerarse una estatua.

### Ejemplos



1. La primera estatua puede colocarse en cualquier icono de estatua.
2. La segunda estatua debe colocarse en línea recta con la primera.
3. El tercer espacio de estatua no está alineado con otra estatua construida, por lo que no puedes colocar una estatua allí.
4. Puedes colocar una tercera estatua aquí porque el espacio está alineado con otra estatua construida. Aunque el espacio en la loseta anterior ahora está alineado con una estatua, ya no puedes colocar una estatua allí, ya que la loseta fue colocada durante una ronda anterior.

### Importante:

Al mirar desde arriba, cualquier espacio oculto por una loseta ya no se podrá usar. Esto significa que ya no podrás colocar ni un pilar ni un objeto decorativo en ese espacio.









C. Almacenar/ Descartar

Si no colocas todos los pilares que has recibido al excavar, puedes guardarlos en el área de almacenamiento de tu tablero personal. En ella puedes guardar hasta 6 pilares simples, pero no pilares dobles. Cualquier exceso debe ser devuelto al suministro. Del mismo modo, si no deseas colocar la loseta de Terraza que acabas de tomar, puedes descartarla o guardarla en el espacio para losetas de Terraza de tu área de almacenamiento. Si ya hay una loseta en este espacio, puedes descartarla y reemplazarla por la nueva. No es necesario que coloques la loseta inicial de Terraza de tu área de almacenamiento al comienzo de la partida, durante la primera ronda. Sin embargo, no podrás guardar otra loseta hasta que hayas colocado o descartado la inicial.

Fin de la ronda

Cuando la última persona haya finalizado su turno, debe **revelar la ficha de ronda superior de la pila**. Si esta ficha de ronda tiene un **efecto especial**, se aplicará a todas las personas **en su próximo turno**. Luego, quien haya jugado el primer turno de la partida comienza la siguiente ronda.

Efectos de las fichas de ronda	
	Toma 1 pilar simple del suministro.
	Toma 1 pilar doble del suministro. Recuerda que un pilar doble no se puede almacenar al final del turno.
	Puedes tratar un icono de la loseta de Terraza que vayas a colocar como si fuera otro icono a tu elección.
	Si la loseta de Terraza que vas a colocar en este turno tiene un espacio sin icono, puedes usarlo como si tuviera un icono a tu elección.
	Si la loseta de Terraza que has tomado coincide con la flor de tu tablero personal, recibes 2 pilares simples en vez de 1.
	Cada persona recibe 1 pilar simple menos cuando vaya a tomar una loseta de Terraza.

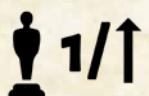
Fin de la partida

La partida termina cuando la última persona en jugar durante la ronda ya no tiene más fichas de ronda para revelar. Ahora, pasad a la puntuación final.

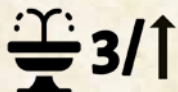


## Puntuación final

Al final de la partida, mira tu tablero desde arriba. Cada loseta u objeto decorativo que esté parcial o completamente visible otorga puntos de victoria (PV). Sin embargo, las losetas u objetos decorativos que estén completamente ocultos no otorgan PV.



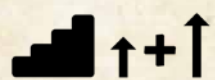
**Estatuas:** Cada estatua otorga 1 PV multiplicado por el nivel en el que está construida. Por ejemplo: una estatua construida en el tercer nivel otorga 3 PV. Una estatua utilizada como pilar está oculta y no otorga PV.



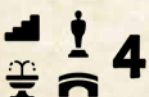
**Fuentes:** Cada fuente otorga 3 PV multiplicado por el nivel en el que está construida. Por ejemplo: una fuente construida en el segundo nivel otorga 6 PV



**Puentes:** Al igual que las fuentes, cada puente otorga 3 PV multiplicado por el nivel en el que está construido.



**Escaleras:** Cada escalera otorga un número total de PV igual a la suma de los niveles que conecta. Por ejemplo: una escalera entre el primer y el segundo nivel otorga 3 PV, una escalera entre el segundo y el tercer nivel otorga 5 PV, etc.



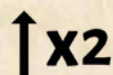
**Diversidad de objetos decorativos:** Cada conjunto de 4 objetos decorativos diferentes (1 estatua + 1 fuente + 1 puente + 1 escalera) otorga 4 PV.



**Flores:** Cada conjunto de 4 losetas con flores diferentes otorga 4 PV.



**Belvederes:** Cada belvedere otorga 1 PV (sin importar el nivel).



**Nivel más alto:** Multiplica por 2 el nivel más alto en el que tengas al menos una loseta de Terraza y obtén esos PV (primer nivel = 2 PV, segundo nivel = 4 PV, tercer nivel = 6 PV, etc.).  
Recordatorio: Debes construir tu jardín de nivel en nivel.

La persona con más puntos de victoria gana la partida. En caso de empate, quien tenga la superficie de jardín más grande será quien gane (cuenta los huecos sin pilares en el tablero personal que aún sean visibles desde arriba y quien tenga menos gana la partida). Si el empate persiste, quienes hayan empatado comparten la victoria.

**Consejo:** Al final de la partida, devuelve los componentes como se describe en los puntos 2 y 3 de la preparación, así podrás omitir estos pasos la próxima vez que juegues.

El autor del juego quiere extender su sincero agradecimiento a:

Los testers: Valérie Vancaeneghem, Jack Pruvost, Cécile Thoulén, Sabrina Messahel, Tom Moreau, Elise Monti, Nicolas Ovineur, Roland Boon, Jean-Marc Panis, José Rojo, Anne-Françoise Tran, Geoffroy Simon, los Mardis Ludiques, Gilles De Raed, Alain Vanbellinghen, el equipo Explor8 y a todas las demás personas que pueda haber olvidado.

Gracias a Gamelab y Navid por los primeros prototipos y su apoyo. Agradecer también al equipo de Game Brewer, que creyó desde el principio en el proyecto, y a Ludo asbl's Ludoweekend, que ayudó a GAG a descubrir el prototipo y a comenzar esta aventura.

Geek Attitude Games agradece a sus leales correctores: Vanessa Parent, Benoit Vanhopstal, Nicolas Koenig y Steve Vandenberghe. Gracias también a Stéphane Boulay por su ayuda tridimensional.

Un agradecimiento especial a nuestro amigo Frédéric Delporte, con quien comenzó nuestra historia.

GAG siempre llevará su ADN.



©2025 Geek Attitude Games,  
Rue du Chimiste 34-36,  
1070 Bruxelles, Belgique

Diseño: Olivier Grégoire  
Ilustraciones: The Creation Studio  
Modelado 3D: Matthias Klein  
Diseño gráfico: Fabrice Beghin

[www.geekattitudegames.com](http://www.geekattitudegames.com)



©2025 Tranjis Games, S.L.  
(B-87478038) Calle Clavo 14, 28522,  
Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

Dirección editorial: Álex Garcigregor  
Traducción: Sergio Pérez  
Revisión: David Vaquero y Álex Garcigregor  
Maquetación: Paola Prieto

[info@tranjigames.com](mailto:info@tranjigames.com)  
[tranjigames.com](http://tranjigames.com) @tranjigames