

BAUBYLON

Doel van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om met een eigen speelsteen het hoogste punt van het speelbord te bereiken, wint het spel. De dobbelstenen bepalen de reikwijdte van de zet van de speelsteen.

Spelmateriaal

- ⇒ 48 houten blokken die het speelbord vormen
- ⇒ 6 rode zegelstenen
- ⇒ 36 speelstenen : in elke kleur 6
- ⇒ 1 dobbelsteen

Spelvoorbereiding

- ⇒ De houten blokken vormen de velden van het speelbord. Op een blok is een voorzijde (klein) en lange zijde (groot) te onderscheiden. Op de **vlakke** vormt de voorzijde van de blok 1 speelveld, de lange zijde 2 speelvelden. Omdat het stijgen of dalen in het spel vaak moeilijk is, kosten zij dubbel. In de **hoogte** geldt de voorzijde van een blok als 2 speelvelden en de lange zijde als 4 speelvelden.
- ⇒ De spelers bouwen samen een speelbord op dat bestaat uit 48 speelvelden. Hierbij moet er op gelet worden dat :
 - , Er een duidelijk hoogste punt, dus doel, is op het speelbord.
 - , Er ingangen zijn, m.a.w. minimaal één platliggende, uitstekende blok. Als er veel spelers zijn, is het aangeraden om meerdere ingangen te voorzien.
 - , Er voor elk speelveld minimaal één toegang is, m.a.w. elk speelveld moet met een '5'-worp bereikbaar zijn. Het hoogteverschil mag dus nooit hoger zijn dan een rechtopstaande blok.
 - , Indien gewenst niet alle blokken gebruikt dienen te worden. Hoe minder blokken gebruikt worden, hoe sneller het spel. Voor het eerste spel verdient het aanbeveling om één van de 3 voorbeelden uit de originele handleiding te gebruiken.

- ⇒ De **rode zegelstenen** worden bij het begin van het spel op willekeurige wijze over het speelbord verdeeld. De voorheen beschreven regels die gelden bij het opstellen van het speelbord dienen gerespecteerd te worden. De zegelstenen behoren niemand toe. Zij kunnen als gewone blokken beklommen, bezet of van het speelbord weggeworpen worden. Als een zegelsteen van het speelbord afgeschud of weggeworpen wordt, moet de speler die dit gedaan heeft de veroverde zegelsteen (rekening houdend met de bovenbeschreven regels) onmiddellijk naar een willekeurige plaats op het speelbord verplaatsen. Zegelstenen mogen niet verzameld worden.

Spelverloop

- ⇒ Er wordt een beginspeler aangeduid. De speler die aan de beurt is, gooit met één dobbelsteen en beweegt één van zijn speelstenen het gegooide aantal ogen. Er geldt een **bewegingsplicht**. Slechts als een speler geen enkele van zijn speelstenen op de voorgeschreven manier kan bewegen, mag hij een beurt overslaan. De uitstekende platliggende blokken vormen de startvelden. Om met een speelsteen te kunnen vertrekken moet minimaal een 3 gegooid worden (omwille van het hoogteverschil).
- ⇒ Bij het bewegen van de speelstenen gelden de volgende regels :
 - , Het gegooide aantal ogen moet volledig uitgezet worden.
 - , Op de vlakke geldt de voorzijde (klein) van een blok als 1 veld, de lange zijde (groot) van een blok als 2 velden.
 - , Bij het stijgen of dalen telt de voorzijde van een blok als 2 velden, de lange zijde als 4 velden.
 - , Speelstenen zelf gelden in de hoogte als 1 speelveld.
 - , **Bezetten** (in alle bewegingsrichtingen) : Vreemde speelstenen mogen bezet worden als een andere speelsteen er zijn zet exact op beëindigt. De onderliggende speelsteen is dan geblokkeerd. Torens die op deze manier ontstaan, mogen maximaal 5 stenen bevatten.
 - , **Wegwerpen of slaan** (niet in neerwaartse beweging) : Vreemde speelstenen kunnen weggeworpen worden als een andere speelsteen er zijn zet exact op beëindigt. Om weggeworpen te kunnen worden, moet de steen vrij zijn. Dit betekent dat speelstenen die zich in een toren bevinden of speelstenen die

'ingezegeld' zijn (bezet door een zegelsteen), niet weggeworpen kunnen worden. Weggeworpen stenen gaan terug naar het startveld en moeten opnieuw beginnen. Er mag niet geslagen worden in een neerwaartse beweging. Dan moet er bezet worden.

, **Afschudden** : Als een speelsteen zich in een toren bevindt, mag hij niet bewogen worden. Door een '1' te gooien, schudt een steen die zich in een toren bevindt de bovenste steen van de toren af. Pas als hij zelf de bovenste speelsteen is geworden, is hij vrij. De afgeworpen stenen moeten terug vanaf start vertrekken. Als het om een zegelsteen gaat, ontvangt de betrokken speler deze steen en handelt hij overeenkomstig de geldende spelregels voor zegelstenen (zie boven).

Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om met één van zijn speelstenen het hoogste punt van het speelbord te bereiken, wint het spel. Het spel eindigt dan onmiddellijk.

BAUBYLON		
Das Spiel	Wittig, Reinhold	1996
3 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	± 1 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1997

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, ☎ 03/239.25.25

