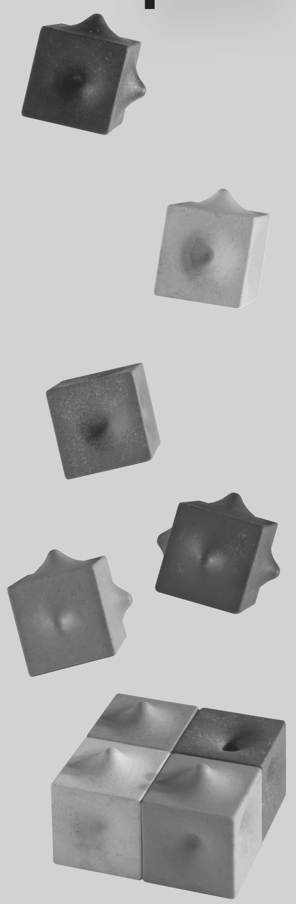
babel® pico

DE
EN
FR
IT
NL
SV
NO
ES
JA
KO
RU
PT
AR
HE
SL
TR
CZ



EN

babel pico is a strategical construction game for two players starting at the age 6. The aim of the game is to prevent further tower construction by forcing a situation which makes it impossible for the opponent to place more elements.

Game Parts

24 cube elements with indentations and bulges.
There are 5 different types:

6 type 0's (grey) **Fig. A**
6 type 1's (white) **Fig. B**
2 type 2's (black) **Fig. C**
6 type 3's (beige) **Fig. D**
4 type 4's (blue) **Fig. E**

Rules

1) Every player gets 12 cubes: half of each type.
2) One player starts with any cube, except type 4.
3) The players take turns placing cubes, in such way that there is always a square level of 2x2 cubes. **Fig. F**
4) The players must complete each level before beginning to construct the next one (level by level). **Fig. F**
5) There may only be indentations on the outside of the tower.
6) There must never be a hollow space on the inside of the tower (where the surfaces touch). Each indentation must be filled with a bulge. **Fig. G**
7) On the ground level it is not allowed to place cubes diagonally. On all other levels diagonal setting is allowed. **Fig. H**
8) On the topmost possible level (6th) bulges as well as indentations are allowed to be visible (as if the construction was to be continued).

The player who forces a situation in which his/her opponent cannot continue placing cubes, is the winner!

DE

babel pico ist ein Strategiebauspiel für zwei SpielerInnen ab 6 Jahren. Ziel ist die Fertigstellung des Turmes zu verhindern, indem versucht wird eine Situation zu erzwingen, die es dem/der GegnerIn verunmöglicht weiter zu bauen.

Inhalt

24 Würfelemente mit Ein- und Ausbuchtungen.
Es gibt 5 verschiedene Typen:

6 Nuller (grau) **Fig. A**
6 Einer (weiss) **Fig. B**
2 Zweier (schwarz) **Fig. C**
6 Dreier (beige) **Fig. D**
4 Vierer (blau) **Fig. E**

Spielregeln

1) Jede/r MitspielerIn erhält 12 Würfel: von jedem Typ je die Hälfte.
2) Ein/e MitspielerIn beginnt mit einem beliebigen Würfel (ausgenommen den Vierer).
3) Abwechslungsweise werden Würfel angebaut, sodass immer ein quadratisches Stockwerk von 2x 2 Würfeln entsteht. **Fig. F**
4) Es darf nur auf einem vollständigen Stockwerk ein neues in Angriff genommen werden (Ebene um Ebene). **Fig. F**
5) Auf den Aussenseiten des Turmes dürfen nur Einbuchtungen sein.
6) Im Innern des Turmes (auf den sich berührenden Flächen) darf nie ein Hohl- raum sein. Es muss immer eine Ausbucht-ung in eine Einbuchtung zu liegen kommen. **Fig. G**
7) Auf der untersten Ebene (Parterre) darf nicht diagonal gesetzt werden (es muss angebaut werden). Auf allen weiteren Ebenen gilt auch diagonales Setzen als Anbauen. **Fig. H**
8) Auf der obersten, letztmöglichen Ebene (6. Stockwerk) dürfen sowohl Hohlräume als auch Ausbuchtungen gegen oben zu liegen kommen (so, als würde weiter gebaut).

Wer eine Situation schafft, die es dem/ der GegnerIn verunmöglicht weiter zu bauen, darf sich als rettendeR SiegerIn feiern lassen!

FR

babel pico est un jeu stratégique à construire pour 2 personnes à partir de 6 ans. Le but du jeu est do bloquer la construction de la tour en amenant une situation dans laquelle l'adversaire ne pourra plus poser des cubes.

Matériel de jeu

24 cubes avec des creux ou des bouts.
Il y a 5 types différents:

6 cubes NUL (gris) **Fig. A**
6 cubes UN (blanc) **Fig. B**
2 cubes DEUX (noir) **Fig. C**
6 cubes TROIS (beige) **Fig. D**
4 cubes QUATRE (bleu) **Fig. E**

Règles de jeu

1. Chaque joueur/euse reçoit 12 cubes: la moitié de chaque type de cube
2. Une personne commence la partie en posant un cube à son choix (exception: on ne peut pas commencer avec un cube à quatre)
3. A tour de rôle, on posera un cube de manière à construire des étages de 2 cubes x 2 cubes **Fig. F**
4. On ne peut commencer à construire un étage que si le précédent est terminé (complet) **Fig. F**
5. Sur la face extérieure de la tour, on ne peut trouver que des faces creuses. Pas de bout.
6. Sur les faces intérieures (cubes contre cubes) on ne peut pas avoir d'espaces vides. Un creux doit toujours être rempli par un bout **Fig. G**
7. Sur le premier niveau (parterre), le 2ème cube devra obligatoirement être posé à côté du 1er. Diagonale interdite. Sur les étages suivants, la diagonale est autorisée **Fig. H**
8. Pour le dernier étage, les faces présentées contre le haut peuvent comporter aussi bien des creux que des bouts (comme si la construction continuait).

La personne qui réussit à créer une situation dans laquelle son adversaire ne peut plus poser de cube a gagné!

IT

babel pico è un gioco strategico da costruire per due persone dai 6 anni. Lo scopo del gioco è bloccare la costruzione della torre portando l'avversario nella situazione in cui non può più posare nessun cubo.

Materiale del gioco

24 cubi con cavità o picchi.
Ci sono 5 tipi differenti:

6 cubi NULLO (grigio) **Fig. A**
6 cubi UNO (bianco) **Fig. B**
2 cubi DUE (nero) **Fig. C**
6 cubi TRE (beige) **Fig. D**
4 cubi QUATTRO (blu) **Fig. E**

Regole del gioco

1. Ogni giocatore ha 12 cubi (la metà di ogni tipo)
2. Un giocatore inizierà a giocare posando un cubo di sua scelta (eccezione: non si può iniziare con un cubo a „quattro")
3. A turno ognuno poserà un cubo in modo di costruire dei piani di 2 cubi x 2 cubi **Fig. F**
4. Non si può cominciare a costruire un piano finché il precedente non è completo **Fig. F**
5. Sulle facce esterne della torre non ci possono essere picchi.
6. Sulle facce interne della torre (cubi contro cubi) non devono essere cavità. Una cavità deve essere sempre riempito da un picco **Fig. G**
7. Al primo piano (base della torre) il secondo cubo dovrà essere posato di fianco al primo. Diagonale proibita. Sui piani successivi la diagonale è permessa **Fig. H**
8. All'ultimo piano, le facce girate verso l'alto possono avere cavità o picchi (come se la costruzione continuasse).

La persona che riesce a fare in modo che il suo avversario non possa più posare cubi, vince!

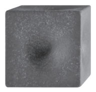


Fig. A

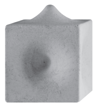


Fig. B

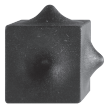


Fig. C

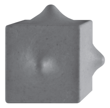


Fig. D

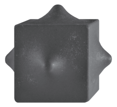


Fig. E

Fig. F

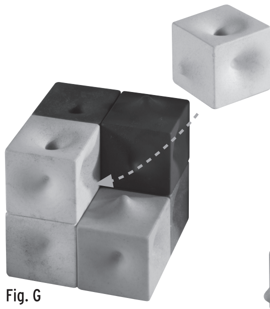


Fig. G

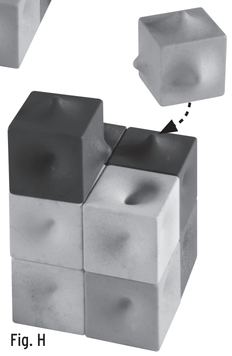


Fig. H

NL

babel pico, een strategiespel voor twee spelers vanaf 6 jaar. Doel van het spel is om te voorkomen dat de toren door de medespe(e)l(st)er wordt afgebouwd. Zulks door het bewerkstelligen van een spelsituatie waarbij de medespel(st)er 'de toren in aanbouw' niet verder kan afbouwen.

Inhoud

24 kubusblokken met in- en uitstulpingen.
Er zijn 5 verschillende soorten:

De volgende 5 typen kunnen worden onderscheiden:
6 cubabelo's 0, (met aan alle zijden een instulping **Fig. A**
6 cubabelo's 1, met 1 uit- en 5 instulpingen **Fig. B**
2 cubabelo's 2, met 2 uit- en 4 instulpingen **Fig. C**
6 cubabelo's 3, met 3 uit- en 3 instulpingen **Fig. D**
4 cubabelo's 4, met 4 uit- en 2 instulpingen **Fig. E**

Regels van het spel

1) De beide spe(e)l(st)ers krijgen elk 12 cubabelo's – van elke soort de helft.
2) De spe(e)l(st)er die begint, plaatst naar believen (met uitzondering van cubabelo 4), een cubabelo op een vlakke ondergrond – denk aan een tafel- blad of gladde vloer.
3) Om beurten wordt zo, per laag van 2 x 2 cubabelo's, gebouwd aan een toren met een vierkant grondvlak **Fig. F.**
4) Elke laag dient te worden afgebouwd voordat aan een volgende mag worden begonnen **Fig. F.**
5) Aan de buitenzijde van de toren mogen alleen instulpingen zichtbaar zijn.
6) Waar de cubabelo's elkaar raken, mag nooit een loze instulping schuil gaan! Met andere woorden: alle instulpingen moeten door een uitstulping gevuld zijn **Fig. G.**
7) Bij de beginlaag (de parterre) van de toren is het niet toegestaan om tijdens de constructie diagonaal cubabelo's te plaatsen. Bij alle volgende lagen wel **Fig. H.**
8) Bij de bovenste laag van de toren(6de) zijn zowel zichtbare in- als uitstulpingen toegestaan – alsof er verder gebouwd zal worden...

De spe(e)l(st)er die een situatie tot stand brengt waarbij de medespe(e)l(st)er niet verder kan bouwen, is de onvolprezen winna(a)r(es).

SV

babel pico är ett strategispel för två spelare från 6 år. Målet är att förhindra färdigställandet av tornet genom att tvinga fram en situation där motspelaren inte kan bygga vidare.

Innehåll

24 klossar med in- och utbuktningar.
Det finns 5 olika sorter:

6 Nollor (grå) **Fig. A**
6 Ettor (vita) **Fig. B**
2 Tvåor (svarta) **Fig. C**
6 Treor (beige) **Fig. D**
4 Fyror (blå) **Fig. E**

Spelregler

1) Varje spelare får 12 klossar, hälften av varje sort.
2) En spelare börjar med en valfri kloss, dock ej en Fyra.
3) Spelarna turas sedan om att bygga vidare med klossar så att kvadratiska våningsplan med 2x2 klossar uppstår. **Fig. F**
4) Först när ett våningsplan är färdigbyggt får nästa påbörjas. **Fig. F**
5) På tornets utsidor får endast inbuktningar finnas.
6) I tornets inre får det aldrig uppstå hålrum. Varje inbuktning måste fyllas med en utbuktning. **Fig. G**
7) På det understa våningsplanet får inte den andra klossen (läggs av spelare två) läggas diagonalt mot den första (lagd av spelare ett). På alla andra nivåer är det tillåtet att lägga den andra klossen diagonalt mot den första på våningsplanet. **Fig. H**
8) På det högsta och sista våningsplanet (det sjätte) får såväl inbuktningar som utbuktningar ligga vända uppåt (som om byggandet skulle fortsätta).

Den som skapar en situation, i vilken motspelaren inte kan bygga vidare, har vunnit!

NO

babel pico er et strategispill for to spillere fra 6 år. Målet med spillet er å tvinge fram en situasjon som gjør det umulig for motstanderen å bygge videre på tårnet.

Inneholder

24 kuber med forhøyninger og fordypninger. Det er 5 forskjellige typer:

6 stk. type 0 (grå) **Fig. A**
6 stk. type 1 (hvit) **Fig. B**
2 stk. type 2 (sort) **Fig. C**
6 stk. type 3 (beige) **Fig. D**
4 stk. type 4 (blå) **Fig. E**

Regler

1) Hver spiller får 12 kuber hver, like mange av hver type.
2) En spiller starter med en vilkårlig kube, unntatt type 4.
3) Spillerne legger en kube annenhver gang, kubene må danne et kvadrat 2x2. **Fig. F**
4) Spillerne må fullføre hvert kvadrat (nivå) **Fig. F**, før en begynner på neste nivå.
5) Det må kun være fordypninger som vises på utsiden av tårnet.
6) Det må aldri være hulrom inne i tårnet (der sidene møtes). Det må brukes en kube som fyller fordypningene. **Fig. G**
7) På første nivå er det ikke tillatt å plassere kubene diagonalt. På senere nivå er dette tillatt. **Fig. H**
8) På høyeste mulige nivå (6.) er det tillatt at både forhøyninger og fordypninger vises på toppen av tårnet (som om spillet ikke var avsluttet).

Vinneren av spillet er den som først klarer å tvinge fram en situasjon der motspilleren ikke får plassert sin kube.

ES

babel pico es un juego de estrategia para dos jugadores a partir de 6 años. La finalidad del juego es impedir que la torre se continúe construyendo. Se debe forzar la situación de tal forma que al oponente le sea imposible colocar sus piezas.

Piezas del juego

24 cubos con picos o salientes y hendiduras.
Hay cinco tipos diferentes:

6 piezas 0´s (gris). **Figura A**
6 piezas 1´s (blanco). **Figura B**
2 piezas 2´s (negro). **Figura C**
6 piezas 3´s (beige). **Figura D**
4 piezas 4´s (azul). **Figura E**

Reglas del juego

1) Cada jugador toma 12 cubos: la mitad de cada tipo.
2) Un jugador empieza con un cubo cualquiera, excepto con el tipo 4 azul.
3) Los jugadores toman turnos para ir colocando los cubos, estos tienen que ser colocados de forma que siempre se forme un cuadrado de 2x2 en cada nivel. **Figura F**
4) Los jugadores tienen que terminar de construir cada nivel antes de comenzar con el siguiente. (nivel por nivel). **Figura F**
5) Solo puede haber hendiduras en el exterior de la torre.
6) Nunca debe de haber un espacio en el interior de la torre (donde las piezas embonan). Cada hendidura debe de embonar con un saliente o pico. **Figura G**
7) En el primer nivel no esta permitido poner cubos en diagonal. En todos los demás niveles esta permitido. **Figura H**
8) En el ultimo nivel posible (sexto) los picos y las hendiduras están permitidas en la parte superior (como cuando se esta construyendo).

El jugador que fuerce una situación donde el oponente no pueda seguir colocando cubos iEs el ganador!

© 1982
by Matthias Etter
Switzerland

8.2009
www.cuboro.ch

JA

バベ ル はキューブの凹 (くぼみ) と凸 (突起) を合わせながら重ねていき、塔をつくっていく対戦式頭脳ゲーム。相手がキューブを置けなくなったら勝ちです。

対象年齢／6歳以上
2人遊び

内容	キューブパーツ 24個 (5種類)	
No. 0	グレー	x 6 **Fig. A**
No. 1	白	x 6 **Fig. B**
No. 2	黒	x 2 **Fig. C**
No. 3	ベージュ	x 6 **Fig. D**
No. 4	青	x 4 **Fig. E**

No.はキューブの凸の数です。

ルール
1) キューブ各種を半分ずつ12ピースに分けます。
2) どちらかが、自分のキューブを1つ選び中央に置いてゲーム開始。この時青いNo.4のキューブは使えません。
3) １段が常に2x2 (4ピース) の正方形になるよう、交替でキューブを置きます 。**Fig. F**
4) １段 (4ピース) 全部置き終わってから、次の段に移ります。**Fig. F**
5) 塔の側面 (外周) はすべて凹面にします。
6) 塔の内側 (見えない部分) に空洞ができないように、凹 (くぼみ) と凸 (突起) を合わせながらキューブを置きます。**Fig. G**
7) １段目では必ず１つ目のキューブに隣り合うように置き、対角線上にキューブを置くことはできません。但し、2段目からは自由。**Fig. H**
8) 最上段になる6段目は、凸が上に飛び出していてもOKです。

どちらかが、手持ちのキューブを置けなくなってしまったらゲーム終了です。

KO

바벨은 두 사람이 하는 전략게임으로써 6세 이상부터 활용 가능합니다. 바벨 피코는 두 사람이 즐길 수 있는 전략게임입니다. 게임방식은 상대방으로 하여금 더 이상 바벨을 쌓지 못하게 하는 것입니다.

Game Parts
오목하거나 볼록한 블록 24개로 구성되어 있습니다. 블록은 각기 5가지 종류로 구성되어 있습니다.

6 type 0's (grey) **Fig. A**
6 type 1's (white) **Fig. B**
2 type 2's (black) **Fig. C**
6 type 3's (beige) **Fig. D**
4 type 4's (blue) **Fig. E**

Rules
1) 블록의 종류별로 12개씩 나누어 가집니다.
2) 참가자는 4번 블록을 제외하고 임의로 블록 하나를 선정합니다.
3) 참가자는 서로 순서를 바꾸면서 블록을 놓습니다. 이때 항상 블록은 2x2 형태로 수평을 유지해야 합니다. **Fig. F**
4) 참가자는 반드시 다음 층으로 넘어가기 전에 각 층을 완성해야 합니다. **Fig. F**
5) 타워의 외부는 오목한 형태가 되어야 합니다.
6) 타워의 내부 즉, 블록 표면이 닿는 부분에 빈 공간이 생기면 안됩니다. 오목한 부분은 볼록한 부분으로 채워야 합니다. **Fig. G**
7) 첫 번째 층에서는 블록을 대각으로 놓을 수 없습니다. 다른 층에서는 블록을 대각으로 놓는 것이 가능합니다. **Fig. H**
8) 마지막 층인 6층에서는 오목한 부분과 볼록한 블록이 보일 수 있습니다.

상대방이 블록을 더 이상 놓을 수 없는 상황이 되면 승리하게 됩니다.

RU

Вавилон – это стратегическая игра для двух игроков от 6 лет. Цель игры – помешать строительству башни путем создания такой ситуации, при которой для противника невозможно дальнейшее строительство.

Содержимое
24 кубика с выемками и выступами
Существует 5 различных типов

6 нулевых (серые), Рис. A
6 единичных (белые), Рис. B
2 двойки (черные), Рис. C
6 троек (бежевые), Рис. D
4 четверки (синие), Рис. E

Правила игры
1) Каждый игрок получает 12 кубиков: по половине каждого типа
2) Один из игроков начинает ход любым кубиком (за исключением четверки)
3) По очереди кубики устанавливаются друг с другом, чтобы все время получалось квадратное строение 2x2 кубика. **Рис. F**
4) Новый уровень можно начинать только тогда, когда предыдущий завершен (этаж за этажом). **Рис F**
5) На внешней стороне башни могут быть только выемки.
6) На внутренней стороне башни (на соприкасающихся частях) не должно быть пустых пространств. Т.е. выступ должен всегда попадать в выемку. **Рис. G**
7) На самом нижнем уровне кубики нельзя устанавливать диагонально (нужно только надстраивать). **Рис. H**
8) На самом верхнем уровне (6-м этаже) кубики можно расположить выемками и выступами наверх, как если бы башня строилась дальше.

Кто из игроков сможет создать ситуацию, которая не позволит противнику дальше строить башню, может считать себя победителем.

PT

O babel pico é um jogo de estratégia para dois jogadores a partir dos 6 anos. O objectivo do jogo é evitar a continuação da construção da torre, criando uma situação em que o jogador adversário não possa colocar-lhe mais peça nenhuma.

As peças do jogo
24 elementos cúbicos com saliências e reentrâncias, em 5 tipos:
- 6 x tipo 0 (cinzento) **Fig. A**
- 6 x tipo 1 (branco) **Fig. B**
- 2 x tipo 2 (preto) **Fig. C**
- 6 x tipo 3 (bege) **Fig. D**
- 4 x tipo 4 (azul) **Fig. E**

Regras do jogo
1) Cada jogador recebe 12 cubos, metade de cada tipo.
2) Um jogador começa com um cubo qualquer, com excepção do tipo 4.
3) Os jogadores colocam os cubos alternadamente, mantendo sempre a forma de quadrado de 2x2 cubos. **Fig. F**
4) Os jogadores devem completar cada nível, antes de começarem o seguinte (nível a nível). **Fig. F**
5) Não poderão ficar saliências do lado exterior da torre.
6) Não poderão ficar reentrâncias por preencher pelo lado interior da torre (nas superfícies de contacto). Cada reentrância terá de ser preenchida por uma saliência. **Fig. G**
7) No nível inferior não podem ser colocados cubos em posição diagonal. Nos outros níveis seguintes, já se pode utilizar posições em diagonal. **Fig. H**
8) No nível superior é possível deixar saliências ou reentrâncias à vista (tal como se a construção continuasse).

O jogador que conseguir fazer com que a/o adversária/o não coloque mais nenhuma peça, será o Vencedor !

AR

بابل لعبة تفكير و تخطيط يلعبها إثنان لا يقل عمر اللاعب عن ست سنوات. الهدف من اللعبة هو إيقاف بناء البرج عن طريق وضع الخصم فى موقف لا يسمح له بالاستمرار فى البناء.

الاجزاء:

تتكون اللعبة من 24 قطعة مكعبة. يوجد على سطح المكعبات مواضع مجوفة و اخرى بارزة. توجد 5 أصناف مختلفة من هذه المكعبات مقسمة كالاتى :

عدد 6 من صنف 0 (رمادى) Fig .A

عدد 6 من صنف 1 (أبيض) Fig .B

عدد 2 من صنف 2 (أسود) Fig .C

عدد 6 من صنف 3 (بنى فاتح) Fig. D

عدد 4 من صنف 4 (أزرق) Fig .E

القواعد:

1. توزع القطع بالتساوى على الخصمين: نصف الكمية من كل صنف.
2. يبدأ اللاعب الأول بوضع مكعب من أى صنف عدا صنف 4.
3. يضيف كل لاعب فى دوره مكعب لتكوين هيكل من 2×2 قطعة مكعبة فى كل مستوى من مستويات البرج Fig. F
4. لا يسمح بوضع مكعبات فى مستوى جديد الا بعد إتمام بناء المستوى الذى يسبقه Fig. F
5. لا يسمح بوضع المكعبات بحيث توجد مناطق بارزة على جدران البرج.
6. داخل البنيان، توضع المكعبات بحيث يقابل كل تجويف بروز، ولايسمح بترك فراغات ما بين المكعبات المتجاورة Fig. G
7. لا يسمح بوضع المكعبات على خط مائل فى المستوى الأول من البرج، و لكن يسمح بذالك فى المستويات الأعلى Fig. H
8. أعلى البرج (فى المستوى السادس) يسمح بوجود مناطق مجوفة و أخرى بارزة (كما لو كان سيستمر البناء لأدوار أخرى) .

اللاعب الفائز هو من يستطيع منع خصمه من الإستمرار فى وضع المكعبات.

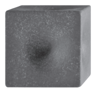


Fig. A

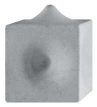


Fig. B

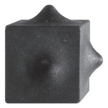


Fig. C

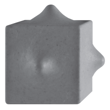


Fig. D

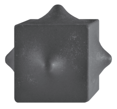


Fig. E

Fig. F

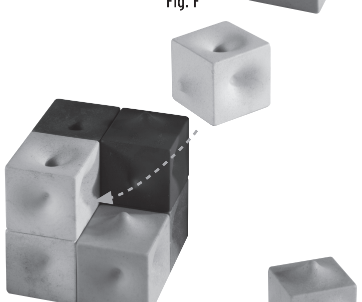


Fig. G

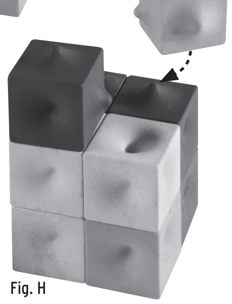


Fig. H

© 1982
by Matthias Etter
Switzerland

8.2009
www.cuboro.ch

HE

בבל הוא משחק אסטרטגיה לשני שחקנים המיועד לגילאי 6 ומעלה. מטרת המשחק היא למנוע את המשך הבנייה של המגדל על ידי יצירת מצב שאינו מאפשר לשחקן השני להציב אלמנטים נוספים.

חלקי המשחק
24 אלמנטים לבנייה עם שקעים ובליטות.
ישנם 5 סוגים שונים:

6 מסוג 0 (אפור) **תרשים A**
6 מסוג 1 (לבן) **תרשים B**
2 מסוג 2 (שחור) **תרשים C**
6 מסוג 3 (בז') **תרשים D**
4 מסוג 4 (כחול) **תרשים E**

חוקי המשחק
1) כל שחקן מקבל 12 קוביות: חצי מכל סוג
2) על אחד השחקנים להתחיל עם קוביה לבחירתו, מלבד סוג 4.
3) על השחקנים להוסיף קוביות לפי התור, תוך שמירה על מישור ריבועי בגודל 2x2 קוביות. **תרשים F**.
4) השחקנים חייבים להשלים קומה לפני שימשיכו לבניית הקומה הבאה (קומה אחר קומה). **תרשים F**.
5) בחלקו החיצוני של המגדל יכולים להיות רק שקעים.
6) אסור שיהיה חלל ריק בחלקו הפנימי של המגדל (היכן שהפיאות נושקות זו לזו). יש להתאים בליטה לכל שקע. **תרשים G**.
7) בקומת הקרקע אסור להניח קוביות באלכסון. בכל שאר הקומות הנחה אלכסונית מותרת. **תרשים H**.
8) בקומה העליונה והאחרונה (שישית) מותר לבליטות ולשקעים להישאר חשופים (כאילו ממשיכים לקומה נוספת).

השחקן שמצליח ליצור מצב שאינו מאפשר לשחקן השני להניח קוביות נוספות מוכרז כמנצח!

SL

babel pico je strateška igra za dva igralca v starosti od 6 let dalje. Cilj igre je, da nasprotniku preprečimo nadaljevanje gradnje stolpa tako, da ne more več dodajati novih elementov.

Posamezni deli igre
24 elementov z izboklinami oziroma vboklinami.
Skupaj 5 različnih tipov:

6 krat tip “0” (siva) **Slika A**
6 krat tip “1” (bela) **Slika B**
2 krat tip “2” (črna) **Slika C**
6 krat tip “3” (bež) **Slika D**
4 krat tip “4” (modra) **Slika E**

Pravila
1) Vsak igralec dobi 12 kock: polovico od vsakega tipa.
2) Igralec prične igro s poljubno kocko, razen tipa 4 (modra barva).
3) Igralca izmenično polagata kocke in sicer vedno v obliki kvadrata po 2x2 kocki. **Slika F**
4) Igralca morata vedno najprej zaključiti kvadrat preden pričneta z novim. **Slika F**
5) Na zunanji strani stolpa smejo biti samo vbokline.
6) Izbokline se smejo nahajati le v notranjosti stolpa, vsaka izboklina se mora spajati z vboklino. V notranjosti stolpa med ploskvami kock ne sme biti praznih prostorov. **Slika G**
7) Na osnovni, najnižji ravnini ni dovoljeno postavljati kock diagonalno. Na vseh ostalih je diagonalno postavljanje kock dovoljeno. **Slika H**
8) Na najvišji možni ravnini (6) se tako vbokline kot izbokline lahko vidijo (kot da bi gradili še naprej v višino).

Zmagovalec je tisti, ki nasprotniku onemogoči nadaljevanje polaganja kock.

TR

babil pico 6 yaş ve üzerinde iki kişinin oynayabileceği bir strateji oyunudur. Oyunun amacı rakibin daha fazla küp koyabilmesini imkansız duruma getirerek kulenin yapımına engel olmaktır.

İçindekiler
24 adet üzerinde girinti ve çıkıntılar olan küpler.
Küplerin 5 farklı tipi bulunmaktadır:

6 adet tip 0: çıkıntısız (gri) **Şekil A**
6 adet tip 1: 1 çıkıntılı (beyaz) **Şekil B**
2 adet tip 2: 2 çıkıntılı (siyah) **Şekil C**
6 adet tip 3: 3 çıkıntılı (bej) **Şekil D**
4 adet tip 4: 4 çıkıntılı (mavi) **Şekil E**

Kurallar
1) Her bir oyuncu her küp tipini eşit paylaşarak 12 adet küp alır.
2) Bir oyuncu 4. tipin dışındaki herhangi bir küple oyuna başlar.
3) Oyuncular sırayla küpleri koyar. Her kat 4 küp kullanılarak kare olacak şekilde tamamlanır. **Şekil F**
4) Oyuncular bir sonraki katı inşa etmeden önce bulundukları katı tamamen bitirmelidirler. **Şekil F**
5) Kulenin dışında sadece girintiler olmalıdır.
6) Kulenin içinde asla bir boşluk bulunmamalıdır (küplerin yüzeylerinin birbirine değdiği noktalarda). Herbir girinti bir çıkıntı ile doldurulmalıdır. **Şekil G**
7) En alt katta küplerin çapraz olarak konulmasına izin verilmez. Diğer bütün katlarda ise küpler yerleştirilirken çapraz konulabilir. **Şekil H**
8) En üstteki kata (6. kat) ulaşılabilirse son katta küpler yerleştirilirken çıkıntıların da görülmesine izin verilir

Rakibinin küp yerleştirmeye devam edemeyeceği poziyonu oluşturan oyuncu oyunu kazanır!

CZ

babel pico je strategická hra pro dva hráče od 6 let. Cílem hry je zabránit soupeři vložit další hrací element a tím zabránit další stavbě věže.

Části hry
24 kostek s prohlubněmi a výdutěmi.
Obsahuje 5 různých typů

6 x typ 0 (šedá) **Fig. A**
6 x typ 1 (bílá) **Fig. B**
2 x typ 2 (černá) **Fig. C**
6 x typ 3 (béžová) **Fig. D**
4 x typ 4 (modrá) **Fig. E**

Pravidla
1) Každý hráč obdrží 12 kostek: polovinu od každého typu
2) První hráč začíná libovolnou kostkou, kromě kostky typ 4.
3) Hráči se střídají v umístění kostek vždy se základnou 2 x 2 kostky. **Fig. F**
4) Hráči musí ukončit každé patro před započetím stavby dalšího patra (patro za patrem). **Fig. F**
5) Na vnější straně věže mohou být pouze strany kostek s prohlubněmi.
6) Uvnitř věže nesmí být nikdy prázdné místo. Každá prohlubeň musí být vyplněna výdutí. **Fig. G**
7) Na základně věže není povoleno umísťovat kostky úhlopříčně. Na každém dalším patře je možné kostky umísťovat diagonálně. **Fig. H**
8) V nejvyšším možném patře (v šestém) mohou být výdutě a prohlubně viditelné (jako kdyby následovala stavba dalšího patra).

Hráč, který docílil, že spoluhráč nemůže pokračovat ve hře, je VÍTĚZ!

Règles de jeu

Matériel de jeu
24 cubes dont chaque face comporte soit un creux soit une demi-bille (formant une bosse).
Il y a 5 types différents de cubes:
6 cubes NULS -> creux sur chaque face -> Fig. a
6 cubes UN -> 1 face bille, 5 faces creux -> Fig. b
2 cubes DEUX -> 2 faces bille, 4 faces creux -> Fig. c
6 cubes TROIS -> 3 faces bille, 3 faces creux -> Fig. d
4 cubes QUATRE -> 4 faces bille, 2 faces creux -> Fig. e

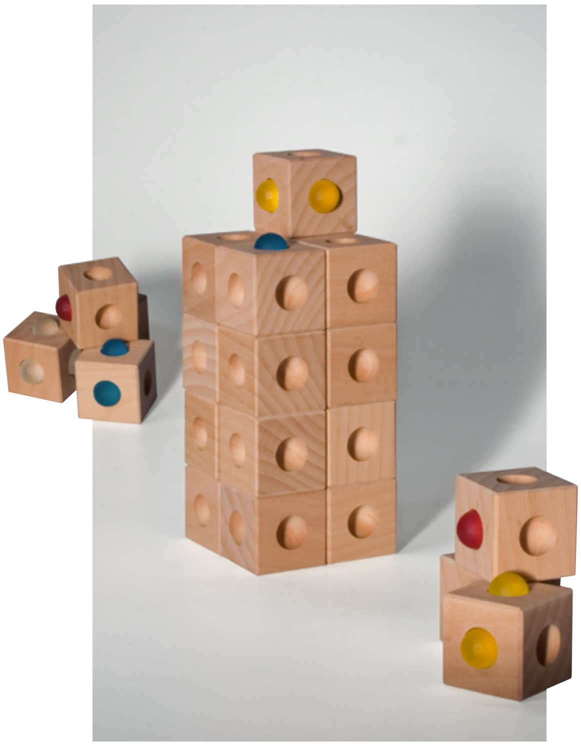


Fig. a

Fig. b

Fig. c

Fig. d

Fig. e

Règles de jeu

1. Chaque joueur/euse reçoit 12 cubes: la moitié de chaque type de cube
2. Une personne commence la partie en posant un cube à son choix (exception: on ne peut pas commencer avec un cube à quatre)
3. A tour de rôle, on posera un cube de manière à construire des étages de 2 cubes x 2 cubes **(-> Fig. f).**
4. On ne peut commencer à construire un étage que si le précédent est terminé (complet) **(-> Fig. g)**
5. Sur la face extérieure de la tour, on ne peut trouver que des faces creuses. Pas de billes **(-> Fig. h)**
6. Sur les faces intérieures (cubes contre cubes) on ne peut pas avoir d'espaces vides. Un creux doit toujours être rempli par une bille **(-> Fig. h)**
7. Sur le premier niveau (parterre), le 2ème cube devra obligatoirement être posé à côté du 1er. Diagonale interdite. Sur les étages suivants, la diagonale est autorisée **(-> Fig. i).**
8. Pour le dernier étage, les faces présentées contre le haut peuvent comporter aussi bien des creux que des billes (comme si la construction continuait).

La personne qui réussit à créer une situation dans laquelle son adversaire ne peut plus poser de cube a gagné!

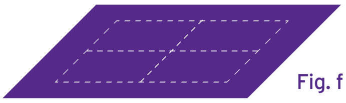


Fig. f

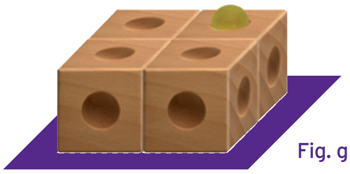


Fig. g

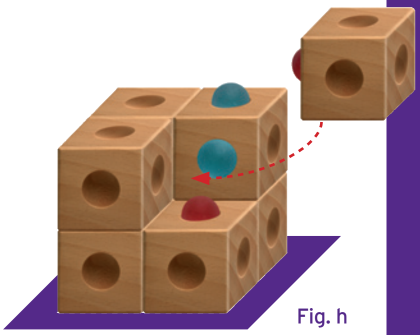


Fig. h

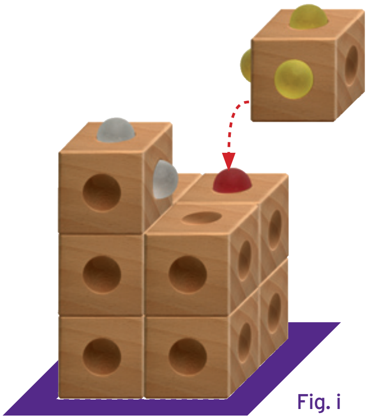


Fig. i

babel est un jeu de stratégie pour 2 personnes à partir de 6 ans. Le but du jeu est de bloquer la construction de la tour en amenant une situation dans laquelle l'adversaire ne pourra plus poser de pièce.