



Turmbau zu Babel

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 5

JAHREN

Turmbau zu Babel ist ein Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 6 Personen ab 5 Jahren. Alle bauen gemeinsam an einem Turm aus geknickten Wändekarten und flachen Deckenkarten. Punkte gibt es für jedes Stockwerk, das man selbst heil fertigstellt – stürzt etwas ein, geht man leer aus.

Spielziel

Ihr baut zusammen einen möglichst hohen Turm. Jede Person sammelt Punkte für die Stockwerke, die sie selbst erfolgreich vollendet.

Vorbereitung

Sortiert die Karten in zwei Stapel: die geritzten Wändekarten und die glatten Deckenkarten. Legt beide Stapel mittig auf den Tisch, damit alle sie gut erreichen. Papier und Stift für die Punkte bereitlegen. Die jüngste Person startet die erste Runde.

So spielt ihr

- 1 Nimm 2 Wändekarten und knicke sie behutsam an der eingeritzten Linie.
- 2 Stelle die beiden Karten als Wände auf – das erste Stockwerk steht direkt auf dem Deckenkartenstapel.
- 3 Ziehe vorsichtig genau 1 Deckenkarte aus dem Stapel heraus.
- 4 Lege diese Karte als Decke auf deine Wände, ohne dass etwas umkippt.
- 5 Notiere dir so viele Punkte, wie jetzt Stockwerke fertig sind. Dann ist die nächste Person dran.

So gewinnt ihr

Ihr spielt so viele Runden, wie Personen mitspielen. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielziel

Ihr arbeitet am selben Bauwerk und wollt es möglichst weit nach oben bringen. Insgesamt reichen die Karten für 13 Stockwerke. Gewertet wird aber einzeln: Jede Person bekommt Punkte für die Etagen, die sie selbst sauber abgeschlossen hat. Je weiter oben ein Stockwerk liegt, desto mehr Punkte bringt es.

Spielmaterial

26 Wändekarten

14 Deckenkarten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Trennt die Karten in zwei Sorten: 26 Wändekarten mit einer Ritzlinie in der Mitte und 14 Deckenkarten ohne Ritzlinie.
- Legt die Wändekarten als einen Stapel auf den Tisch.
- Legt die Deckenkarten als zweiten Stapel daneben. Dieser Stapel ist zugleich das Fundament für das erste Stockwerk.
- Stellt beide Stapel so, dass alle Mitspielenden sie bequem erreichen.
- Legt ein Blatt Papier und einen Stift bereit, um die Punkte mitzuschreiben.
- Die Deckenkarten dürfen nicht geknickt werden, nur die geritzten Wändekarten.

Spielbeginn

In der ersten Runde beginnt die jüngste Person. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Jede neue Runde startet jemand anderes.

Spielablauf

Zwei Kartensorten

Die Wändekarten erkennt ihr an der Ritzlinie in der Mitte. Nur sie werden geknickt und dienen als Stützen. Die Deckenkarten bleiben glatt und bilden die Zwischenböden zwischen den Etagen.

Ein Stockwerk bauen

- 1 Nimm 2 Wändekarten vom Stapel.
- 2 Knicke beide vorsichtig entlang der vorgezeichneten Linie.
- 3 Stelle sie als Wände auf. Das unterste Stockwerk wird direkt auf den Stapel mit den Deckenkarten gestellt, jede weitere Etage auf die Decke darunter.
- 4 Ziehe eine Deckenkarte deiner Wahl behutsam aus dem Deckenstapel heraus.
- 5 Lege sie als Decke auf deine beiden Wände. Dabei darf nichts umfallen.

Mit der aufgelegten Decke ist dein Stockwerk fertig und die nächste Person ist an der Reihe.

Karten ziehen

Pro Zug wird genau 1 Deckenkarte entnommen. Rutschen beim Herausziehen mehrere Karten mit, schiebst du die überzähligen vorsichtig zurück in den Stapel.

Punkte notieren

Wer ein Stockwerk beendet, schreibt sich so viele Punkte auf, wie zu diesem Moment insgesamt Stockwerke stehen. Das erste Stockwerk bringt also 1 Punkt, das zweite 2 Punkte, das dritte 3 Punkte und so weiter. Für das 13. Stockwerk gibt es 13 Punkte plus 5 Sonderpunkte für die gelungene Geschicklichkeitsleistung. Punkte bekommt nur, wessen Bauversuch geglückt ist. Fällt bei deinem Zug ein Stockwerk oder mehrere ein, gehst du leer aus.

Ende einer Runde

Eine Runde endet, wenn keine Karten mehr zum Weiterbauen da sind – also nach 13 Stockwerken – oder wenn der Turm ganz oder teilweise zusammenbricht. Danach sortiert ihr die Karten wieder nach Wände- und Deckenkarten und legt sie wie zu Beginn aus.

Nächste Runde

Die neue Runde eröffnet die Person, die in der vorherigen Runde das zweite Stockwerk gebaut hat. Anschließend geht es wieder im Uhrzeigersinn weiter.

Anzahl der Runden

Ihr spielt genau so viele Runden, wie Personen am Tisch sitzen. Zu zweit sind es 2 Runden, zu dritt 3 Runden und bei 4 Personen 4 Runden. So kommt jede Person einmal in den Genuss der Startposition.

Der Spielzug

- 1 2 Wändekarten vom Stapel nehmen.
- 2 Beide Karten an der Ritzlinie knicken.
- 3 Die Wände auf dem Deckenstapel beziehungsweise auf der obersten Decke aufstellen.
- 4 Genau 1 Deckenkarte vorsichtig aus dem Stapel ziehen, überzählige Karten zurückschieben.
- 5 Die Deckenkarte als Decke auf die Wände legen, ohne dass etwas umkippt.
- 6 Punkte entsprechend der Anzahl fertiger Stockwerke notieren.
- 7 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist dran.

Sonderregeln

- Nur die in der Mitte geritzten Karten dürfen geknickt werden. Deckenkarten bleiben unbedingt glatt.
- Pro Zug wird genau 1 Deckenkarte gezogen. Mitgerutschte Karten müssen behutsam zurück in den Stapel.
- Beim Auflegen der Decke dürfen die eben aufgestellten Wände nicht umfallen.
- Stürzt bei einem Zug ein Stockwerk oder mehrere ein, erhält die bauende Person für diesen Zug keine Punkte.
- Das 13. und damit letzte Stockwerk bringt 13 Punkte und zusätzlich 5 Sonderpunkte.
- Jede Runde wird von einer anderen Person eröffnet: Es beginnt, wer zuvor das zweite Stockwerk gebaut hat.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach so vielen Runden, wie Personen mitspielen. Bei 4 Mitspielenden ist also nach der 4. Runde Schluss. Wer dann die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und darf sich Baumeister nennen. Zum Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Tipps

- Baue lieber langsam und ruhig. Punkte gibt es nur für Stockwerke, die stehen bleiben.
- Achte darauf, dass du die Wände möglichst mittig und gleichmäßig aufstellst, damit die Decke sauber aufliegt.
- Beim Herausziehen der Deckenkarte wackelt der Stapel leicht mit. Ziehe eine Karte, die locker liegt, statt eine festsitzende zu zerren.
- Je höher der Turm wächst, desto mehr Punkte bringt ein Stockwerk. Es lohnt sich, auch in schwieriger Höhe noch einen sorgfältigen Versuch zu wagen.
- Der Knick an der Ritzlinie sollte scharf und gerade sein, sonst steht die Wand schief.

Häufige Fragen

Darf ich eine Deckenkarte knicken?

Nein. Nur die Karten mit der eingeritzten Mittellinie werden geknickt. Deckenkarten bleiben glatt.

Was passiert, wenn ich aus Versehen mehrere Deckenkarten herausziehe?

Pro Zug darf nur 1 Deckenkarte verwendet werden. Die überzähligen Karten schiebst du vorsichtig in den Stapel zurück.

Bekomme ich Punkte, wenn der Turm bei meinem Zug einstürzt?

Nein. Punkte gibt es nur für ein gelungenes Stockwerk. Fällt ein Stockwerk oder fallen mehrere ein, geht die bauende Person leer aus.

Wie viele Punkte bringt ein Stockwerk?

So viele Punkte, wie nach dem Bau insgesamt Stockwerke fertig sind. Das erste Stockwerk bringt 1 Punkt, das fünfte 5 Punkte.

Worauf wird das erste Stockwerk gestellt?

Die ersten beiden geknickten Wändekarten werden direkt auf den Stapel mit den Deckenkarten gestellt.

Wann ist eine Spielrunde zu Ende?

Wenn keine Karten zum Weiterbauen mehr übrig sind, also nach 13 Stockwerken, oder wenn der Turm ganz oder teilweise zusammenfällt.

Wer beginnt die zweite Runde?

Die Person, die in der abgelaufenen Runde das zweite Stockwerk gebaut hat. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wie viele Runden werden gespielt?

Genau so viele Runden, wie Personen mitspielen. Bei 3 Mitspielenden sind es 3 Runden, bei 6 sechs Runden.

Gibt es für das letzte Stockwerk etwas Besonderes?

Ja. Wer das 13. Stockwerk schafft, erhält 13 Punkte und zusätzlich 5 Sonderpunkte.

Was gilt bei Punktgleichstand am Spielende?

Dazu macht die Anleitung keine Angabe. Sie nennt nur, dass die höchste Punktzahl gewinnt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Thomas J. McMahon
Erscheinungsjahr	1988
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, zuletzt geprüft am 11.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/turmbau-zu-babel/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/turmbau-zu-babel/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026