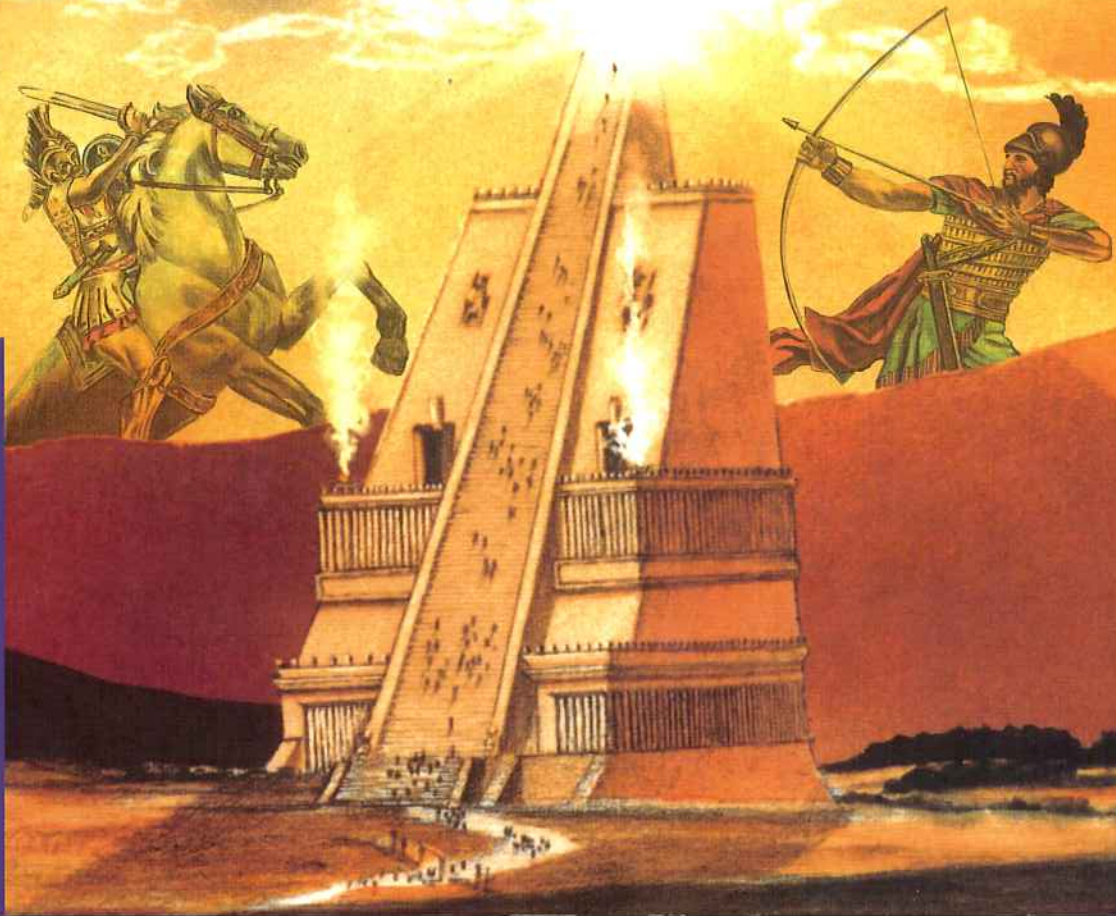


SPIELE FÜR ZWEI

Uwe Rosenberg Hagen Dorgathen

# BABEL

Raffiniertes Machtspiel für Zwei



KOSMOS<sup>®</sup>

# BABEL

**Ein raffiniertes Machtspiel  
für zwei Spieler ab 12 Jahren**

## Spielidee

An den Ufern der beiden Flüsse Euphrat und Tigris entstanden Metropolen voller Pracht und Schönheit. Vor allem galt der Tempelbau als Zeichen für Reichtum und Wohlstand. An fünf Orten versucht jeder der beiden mächtigen Kontrahenten gewaltige Tempelanlagen zu errichten. Dabei bedient man sich der Hilfe, aber auch der verschiedenartigen Fähigkeiten, der umliegenden Völker. Wer schließlich mit Geschick und Wagemut die großartigsten Tempel errichtet, gewinnt.

## Spielziel

Wer die höchsten und damit wertvollsten Tempel errichtet, wird das Spiel gewinnen.

## Spielmaterial

- 1 Spielplan mit 5 Orten sowie 5 Tempelbauplätzen für jeden Spieler und 1 Ablagefläche für den Stapel der Tempelkarten (Bauhof).
- 45 Tempelkarten in verschiedenen Baustufen: 10 mal Stufe „1“, 9 mal „2“, 8 mal „3“, 7 mal „4“, 6 mal „5“ und 5 mal „6“
- 60 Völkerkarten, je 12 Karten Meder, Sumerer, Hethiter, Perser und Assyrer
- 2 Spielfiguren

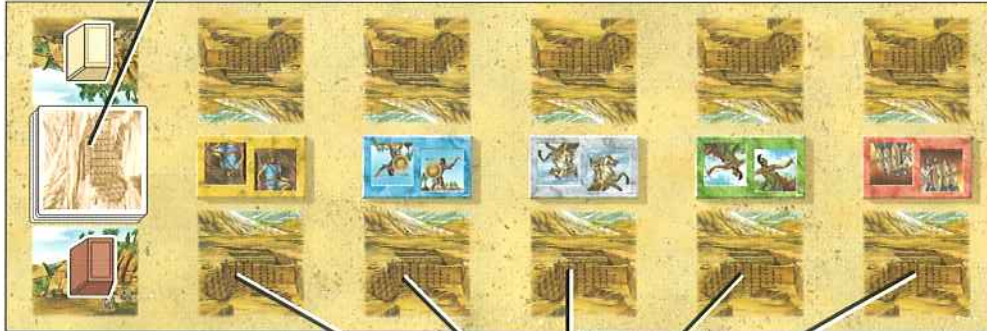
## Spielvorbereitungen

- Der Spielplan gehört in die Tischmitte zwischen beide Spieler.
- Aus den Tempelkarten werden zwei Karten der Baustufe „1“ aussortiert. Jeder erhält eine dieser Karten, die er offen vor sich ablegt. Die restlichen Karten werden gemischt und als verdeckt liegender Stapel auf das Ablagefeld des Plans gelegt.
- Die Völkerkarten werden ebenfalls gemischt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten verdeckt zugeteilt, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Stapel neben den Plan gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur, die er auf seine Abbildung des Steinbruchs stellt.
- Der ältere Spieler darf anfangen. Danach geht das Spiel abwechselnd weiter.

## Spieler 2

Bauhof

Nachzieh-  
stapel



Bauplätze

Fläche  
für  
Ablage-  
stapel

## Spieler 1

# Die Spielkarten

Die beiden Spielkartenarten haben folgenden Aufbau:

## 1. Völkerkarten



- Der Name des Volkes steht oben.
- Die Farbe gibt an, an welchen Ort man mit dieser Karte reisen kann.
- Die Fähigkeit steht für die besonderen Regeln des Volkes.

## 2. Tempelkarten



- Der Wert gibt an, auf welcher Baustufe sich der Tempel befindet. „1“ ist die niedrigste, „6“ die höchste Baustufe.

# Spielverlauf

Jeder Spielerzug ist in 3 Phasen unterteilt:

1. Völkerkarten ziehen
2. Aktionen ausführen
3. Tempelkarten ziehen und auslegen

Während die 1. und 3. Phase schnell abgehandelt sind, ist die 2. Phase das Herzstück des Spiels. Hier hat der Spieler viele Entscheidungsmöglichkeiten, die er in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit ausführen darf, solange sein Vorrat an Handkarten ausreicht.

## 1. Völkerkarten ziehen

Zu Beginn des Zuges zieht der Spieler **3 Völkerkarten** vom verdeckt liegenden Stapel und steckt sie zu seinen Handkarten. Das gilt auch für die erste Runde, in der jeder schon fünf Karten auf der Hand hält.

Sollte der Stapel einmal aufgebraucht sein, wird der offene Ablagestapel gemischt und als neuer Nachschubstapel verdeckt ausgelegt.

## 2. Aktionen ausführen

Dem Spieler stehen 5 verschiedene Aktionen zur Verfügung, die er in beliebiger Reihenfolge und Häufigkeit (Ausnahme Völkerwanderung) ausführen kann, wenn er die Bedingungen berücksichtigt.

### 2.1 Reisen

### 2.2 Ansiedeln

### 2.3 Tempelbau

### 2.4 Völkerwanderung

### 2.5 Völkerfähigkeit

## 2.1 Reisen

Der Spieler legt eine Völkerkarte auf den Ablagestapel und setzt seine Spielfigur an den Ort dieses Volkes. Beim ersten Mal wird die Figur von der Steinbruchabbildung an einen Ort gesetzt. Danach verbleibt sie auf dem Plan und wird jeweils an den gewünschten Ort gezogen. Die Figuren beider Spieler dürfen am selben Ort auf ihren jeweiligen Feldern stehen.

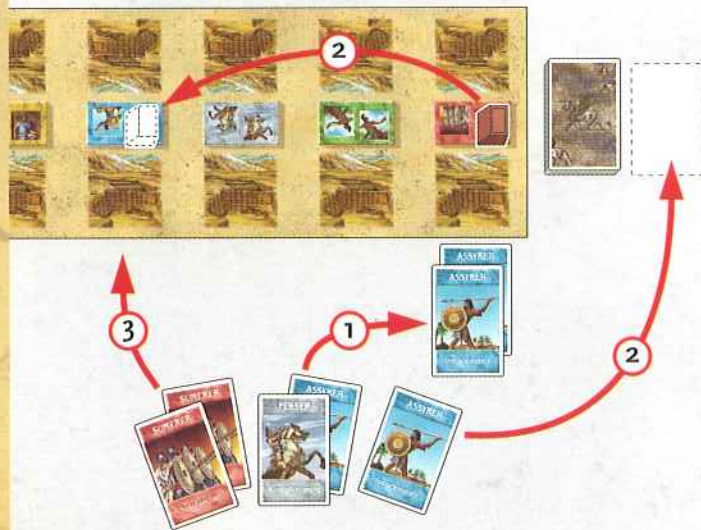
## 2.2 Ansiedeln

Der Spieler legt eine Völkerkarte zu einem Ort. Die **Bedingung** dabei ist, dass sich an diesem Ort die eigene Spielfigur aufhält.

Die Völkerkarte wird am unteren Spielplanrand vor den entsprechenden Ort mit dem Bauplatz gelegt.

Es dürfen in einem Zug durchaus mehrere Völkerkarten (und das macht häufig Sinn) an einem Ort angesiedelt werden. Mehrere Karten werden immer überlappend abgelegt. Eine einmal gebildete Kartenauslage darf nur im Rahmen der Völkerwanderung (siehe dort) oder der Völkerfähigkeit (siehe dort) verändert werden.

### Beispiel:



- 1 Die Spielfigur steht bei den Sumerern. Hier dürfen Karten angelegt werden. Der Spieler legt aus seiner Hand die beiden Karten „Assyrer“ und „Perser“ an diesen Ort. Jetzt liegen dort die Karten: „Assyrer“ – „Assyrer“ – „Assyrer“ – „Perser“.
- 2 Dann spielt er eine Karte „Assyrer“ aus der Hand auf den Ablagestapel und versetzt die Spielfigur an den Ort der Assyrer.
- 3 Schließlich legt er hier noch zwei weitere Karten aus der Hand ab: „Sumerer“ und „Sumerer“.

### 2.3 Tempelbau

Der Spieler legt eine Tempelkarte auf den Bauplatz eines Ortes. Die **Bedingung** dabei ist, dass sich an diesem Ort die eigene Spielfigur aufhält.

Die numerische Folge ist dabei zu beachten. Auf einen leeren Bauplatz kommt eine Tempelkarte der Baustufe „1“, darauf eine Karte der Stufe „2“ usw. Diese festgesetzte Reihenfolge kann nur durch einzelne Völkerfähigkeiten (siehe dort) aufgehoben werden. Ansonsten muss man sich strikt an diese Vorgabe halten.

Außerdem müssen an diesem Ort wenigstens so viele Völkerkarten ausliegen, wie die Baustufe vorgibt. (z.B.: Beim Bau der vierten Stufe müssen

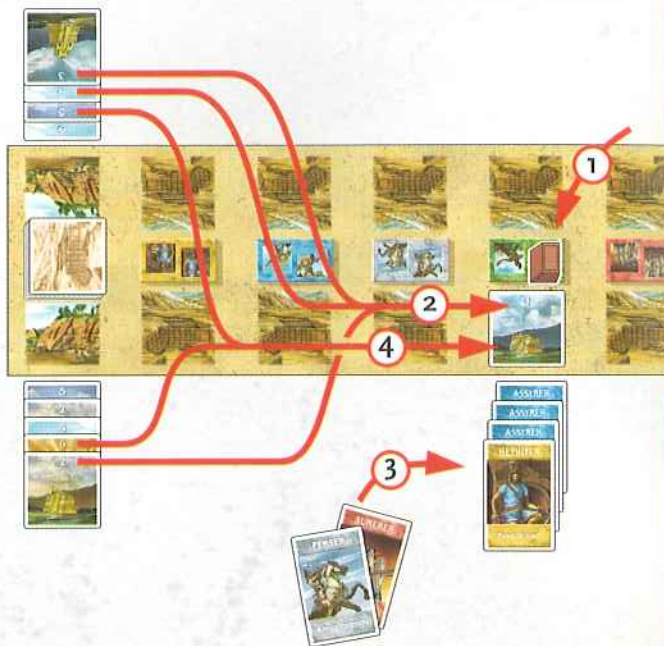
sich an dem entsprechenden Ort vier oder mehr Völkerkarten aufhalten.)

**Wichtig:** Nach dem Tempelbau können Völkerkarten wieder abgezogen werden (z.B. durch Völkerwanderung), ohne dass Tempelbaustufen wieder abgerissen werden müssten.

Die Tempelkarten nimmt jeder von den beiden Kartenkolonnen mit Tempelkarten (Baulager), die sich im Verlauf des Spiels bilden. Dabei darf immer nur die zuletzt liegende, offene Tempelkarte gewählt werden. Zu Spielbeginn hat jeder schon eine Tempelkarte der Baustufe „1“ zugeteilt bekommen. Diese Karte muss er in seiner ersten Runde zum Tempelbau verwenden.

#### Beispiel:

- 1 Der Spieler hat eine „Meder“-Karte ausgespielt und die Figur an den Ort der Meder gesetzt. Hier will und kann er jetzt an seinem Tempel bauen.
- 2 Da dort schon 4 Völkerkarten liegen, dürfte er bis Baustufe „4“ aufrüsten. Er nimmt die Baustufe „2“ aus seinem und dann die Baustufen „3“ und „4“ aus dem gegnerischen Lager und legt sie auf seinen Bauplatz.
- 3 Jetzt spielt er zwei Handkarten an diesen Ort, so dass sich dort die Völkerkarten auf insgesamt 6 erhöhen.
- 4 Schließlich kann er noch die Tempelkarte „5“ vom gegnerischen und die Tempelkarte „6“ aus dem eigenen Lager nehmen und auf den Bauplatz legen.



## 2.4 Völkerwanderung (nur einmal pro Spielzug!)

Der Spieler kann, unabhängig vom Standort seiner Spielfigur, die drei zuletzt liegenden Völkerkarten eines Ortes an einen anderen Ort umlegen. Das können auch Karten verschiedener Völker sein. Dabei legt er diese drei Karten auch wieder überlappend an den schon dort liegenden Völkerkarten an (oder einfach neu aus, falls dort noch keine Karte liegt).

**Bedingung** dabei ist, dass immer genau **drei** Karten umgelegt werden. Die Reihenfolge dieser drei Karten darf nicht verändert werden.

**Achtung:** Wer an einem Ort nur eine oder zwei

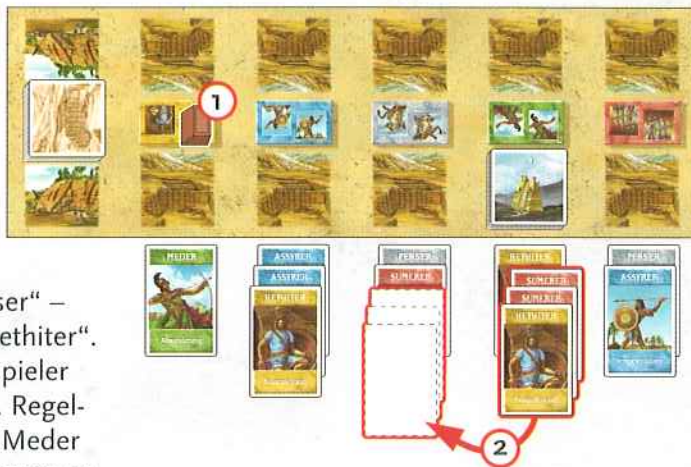
Karten ausliegen hat, darf mit diesen Karten also keine Völkerwanderung vornehmen.

Nach einer Völkerwanderung muss die Anzahl der Völkerkarten nicht mehr unbedingt der Tempelbaustufe entsprechen. Die Anzahl der Völkerkarten darf jetzt auch geringer als die Baustufe sein.

**Einschränkung:** Die Völkerwanderung darf während eines Zuges nur einmal durchgeführt werden. Alle anderen Aktionen dürfen, wenn die Bedingungen erfüllt sind, mehrmals ausgeführt werden.

### Beispiel:

- 1 Die Spielfigur steht an dem Ort der Hethiter. Unabhängig vom Standort der Spielfigur kann einmal pro Spielzug eine Völkerwanderung geschehen.
- 2 Der Spieler legt die 3 zuletzt liegenden Karten von dem Ort der Meder („Sumerer“, „Sumerer“, „Hethiter“) an den Ort der Perser. Dort liegen jetzt: „Perser“ – „Sumerer“ – „Sumerer“ – „Sumerer“ – „Hethiter“. Mit dem „Sumerer“-Drilling bedroht der Spieler den Gegner mit einem Seitenwechsel (vgl. Regel-punkt 2.5.4.). Der Tempel an dem Ort der Meder bleibt erhalten, obwohl nur noch 1 Völkerkarte verbleibt. Die Erhöhung auf Baustufe „5“ kann allerdings erst erfolgen, wenn auch die Anzahl der Völkerkarten zuvor auf 5 erhöht wird.



## 2.5 Völkerfähigkeit

Jedes Volk hat noch besondere Fähigkeiten, die es dann einsetzen kann, wenn es geschlossen auftritt. Das ist immer dann der Fall, wenn drei (oder mehr) gleiche Völkerkarten unmittelbar hintereinander ausliegen (diese Dreierfolge muss dabei nicht am Ende einer Auslage liegen).

Die Völkerfähigkeit wird genutzt, indem eine dieser drei Karten aus der Folge herausgezogen und auf den Ablagestapel gelegt wird.

**Hinweis:** Wer mehr als drei gleiche Völkerkarten unmittelbar hintereinander liegen hat, kann die Völkerfähigkeit auch mehrmals hintereinander anwenden.

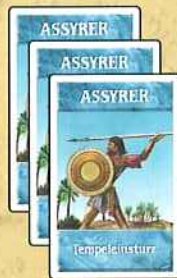
Es gibt zwei **Bedingungen** für das Nutzen einer Völkerfähigkeit:

- Nur an dem Ort mit der Spielfigur kann man die Völkerfähigkeit nutzen.
- Die **drei** zusammenliegenden Völkerkarten müssen sich an diesem Ort befinden.

Jedes Volk hat seine eigene Fähigkeit:

2.5.1 Assyrer:	Tempeleinwurf
2.5.2 Hethiter:	Baustufenraub
2.5.3 Meder:	Abwanderung
2.5.4 Sumerer:	Seitenwechsel
2.5.5 Perser:	Baustufensprung
2.5.6 Alle:	Handkartenhalbierung

### 2.5.1 Tempeleinwurf durch 3 Assyrer



An dem Ort wird der gegnerische Tempel eingerissen. Die Tempelkarten werden auf den verdeckten Nachschubstapel der Tempelkarten gelegt. Beim Ablegen wird die Reihenfolge nicht geändert. Zuerst kommt also die Karte mit der höchsten Baustufe auf den Stapel, dann der zweithöchste Wert usw.

### 2.5.2 Baustufenraub durch 3 Hethiter



An dem Ort wird vom gegnerischen Bauplatz die oberste Tempelkarte genommen und auf die eigenen Tempelkarten dieses Ortes gelegt. Dabei müssen zwei **Voraussetzungen** erfüllt sein:

- Die eroberte Tempelkarte muss eine höhere Baustufe haben als die oben liegende eigene Baustufe an diesem Ort. Das Überspringen mehrerer Baustufen ist allerdings erlaubt.
- Man muss der Baustufe entsprechend mindestens so viele Völkerkarten an diesem Ort ausliegen haben. **Achtung:** Die gerade abgelegte Hethiter-Karte zählt dabei noch mit.

Man darf auch rauben, wenn man selbst noch keine eigene Tempelkarten an dem Ort ausliegen hat.



### 2.5.3 Abwanderung durch 3 Meder



An dem Ort wandert beim Gegner **ein** komplettes Volk ab. Der Spieler bestimmt, welches Volk das sein soll. Der Gegner muss alle Karten **dieses** Volkes, egal an welcher Stelle sie in der Kolonne liegen, auf den Ablagestapel legen.

### 2.5.4 Seitenwechsel durch 3 Sumerer



An dem Ort wechseln die zuletzt liegenden Völkerkarten die Seiten. Alle in der gegnerischen Kolonne **zuletzt liegenden gleichen** Völkerkarten werden zu den eigenen Völkerkarten neu dazugelegt (oben auf).

### 2.5.5 Baustufensprung durch 3 Perser



An dem Ort darf beim Tempelbau exakt **eine** beliebige Stufe übersprungen werden. Es müssen zwei Voraussetzungen beachtet werden:

- Die benötigte Tempelkarte steht in einem der beiden Baulager zur Verfügung.
  - An dem Ort liegt die zum Tempelbau benötigte Anzahl an Völkerkarten aus.
- Achtung:** Die gerade auf den Ablagestapel gelegte Perser-Karte zählt dabei mit.

### 2.5.6 Handkartenhalbierung durch 3 gleiche Völker

An dem Ort darf der Spieler einen beliebigen „Drilling“ aktivieren und dafür anstelle der normalen Völkerfähigkeit verlangen, dass der Gegner die Anzahl seiner Handkarten halbiert. Der Gegenspieler sucht die Karten selbst aus, die er dann auf den Ablagestapel legt. Bei einer ungeraden Anzahl wird zu Gunsten des Gegners halbiert (also werden beispielsweise 5 Karten auf 3 reduziert).

## 3. Tempelkarten ziehen und auslegen



Nach Abschluss aller seiner Aktionen zieht der Spieler **zwei** Tempelkarten vom verdeckten Stapel und legt sie vor das Baulager auf seiner Planseite. Dabei deckt er zunächst beide Karten

auf und legt die mit der höheren Baustufe zuerst und dann die zweite Tempelkarte ab. Die Karten werden überlappend ausgelegt, so dass man jederzeit erkennen kann, welche Werte ausliegen. Es sei noch einmal daran erinnert, dass bei der Aktion „2.3 Tempelbau“ jeweils nur die zu oberst liegenden Tempelkarten genommen werden dürfen.

Der Spielzug ist beendet.

Wenn man jetzt vier oder mehr Karten zurückbehalten hat, muss man die Anzahl seiner Handkarten dem Gegenspieler mitteilen.

# Spielende

Es gibt drei verschiedene Situationen, wie das Spiel enden kann:

- Das Spiel endet, wenn ein Spieler bei seinen Tempelbauten eine Summe von 15 oder mehr erreicht hat **und** zu diesem Zeitpunkt sein Gegner Tempelbauten mit einem Wert unter 10 hat. Hat der Gegner jetzt jedoch 10 oder mehr Punkte, geht das Spiel in eine Endphase:
- In der Endphase wird normal weitergespielt. Es gewinnt, wer bei seinen Tempelbauten 20 oder mehr Punkte erreicht oder den Wert der Tempelbauten des Gegners unter 10 bringt, unabhängig davon, wer zuerst eine Summe von 15 erreicht hatte.
- In seltenen Fällen endet das Spiel, wenn die letzte Tempelkarte gezogen und in ein Baulager gelegt wird. Beide Spieler zählen dann die Bau-stufen ihrer Tempel zusammen. Wer die höchste Summe errechnet, gewinnt. Bei einem Unentschieden gewinnt der mit den meisten Völkerkarten auf der Hand.

# Ein Beispiel

Dieses ausführliche Beispiel soll die Mannig-faltigkeit der Aktionsmöglichkeiten in Phase 2 verdeutlichen. Am besten legen Sie die beschrie-bene Spielsituation mit den Karten nach. Legen Sie dazu die fürs Beispiel erforderlichen Karten wie folgt aus:

## Am Ort der Hethiter:

Spieler 1: Sumerer – Sumerer – Sumerer –  
Sumerer – Assyrer – Perser – Perser

Spieler 2: Perser – Sumerer – Assyrer –  
Assyrer – Meder

## Am Ort der Sumerer:

Spieler 1: Perser - Perser

## Am Ort der Assyrer:

Spieler 1: Hethiter - Hethiter

## Handkarten von Spieler 1:

Assyrer, Hethiter, Sumerer



## Beispiel

Spieler 1 hat seine Spielfigur an dem Ort der Hethiter stehen und möchte den 6er-Tempel seines Gegenspielers einstürzen lassen. Sein Gegner droht seinerseits mit einem Tempeleinbruch. Erkennen Sie wie dies möglich ist, ohne eine einzige Handkarte auszuspielen?

Die Lösung: Der Spieler wendet die Fähigkeit der Sumerer an (Seitenwechsel), legt eine Sumerer-Karte auf den Ablagestapel und holt sich den Meder seines Gegenspielers.

Nun führt er eine Völkerwanderung aus. Die Karten Perser – Perser – Meder kommen an den Ort der Sumerer, an dem bereits die Karten Perser – Perser ausliegen. Seine neue Kartenkonstellation an dem Ort der Hethiter: Sumerer – Sumerer – Sumerer – Assyrer. Er wendet erneut die Fähigkeit der Sumerer an und holt sich die beiden Assyrer seines Gegenspielers. Nun hat er drei Assyrer in Folge und kann endlich den Tempel seines Gegners einstürzen lassen.

Als Nächstes spielt er eine Assyrer-Karte von der Hand auf den Ablagestapel aus und zieht seine Spielfigur an den Ort der Assyrer. Dort legt er eine Hethiter-Karte aus der Hand ab und hat damit genau drei Hethiter-Karten (und sonst nichts) dort liegen. Da nun sein Gegner seinen Tempel bei den Assyrern auf Baustufe „3“ hochgezogen und er selber noch keine Baustufe liegen hat, nutzt er die Fähigkeit seiner Hethiter (Baustufenraub).

Er legt eine der drei Hethiter-Karten auf den Ablagestapel (und hat jetzt nur noch zwei Karten ausliegen). Trotzdem darf er die Baustufe „3“ des Gegners nehmen und auf seinen leeren Bauplatz legen, da die gerade ausgespielte Hethiter-Karte mitzählt und er somit die Voraussetzung von drei Völkerkarten erfüllt.

Schließlich spielt er noch eine Sumerer-Karte von der Hand aus und wechselt an den Ort der Sumerer. Dort hat er nach der Völkerwanderung nun die Karten Perser – Perser – Perser – Perser – Meder liegen. Er wendet zweimal in Folge die Sonderfähigkeit aller Völker (Handkartenhalbierung) mithilfe der Perser an und verpflichtet seinen Gegner, seine Kartenhand zweimal zu halbieren. Dieser hatte vorher 7 Karten zurückbehalten, die er zunächst auf 4 und dann auf 2 reduzieren muss.

Danach beendet der Spieler Phase 2 seines Spielzuges. Er deckt zwei Tempelkarten auf. Dies sind wegen des Tempeleinbruchs eine 1 und eine 2; zwei Karten, die der Gegner gut gebrauchen können wird, um seinen zerstörten Tempel wieder neu aufzubauen.

## Die Autoren

**Uwe Rosenberg**, geboren 1970, lebt in Dortmund. Der Diplomstatistiker ist zur Zeit hauptberuflicher Spieleerfinder. Mit seinen erfolgreichsten Spielen „Bohnanza“ und „Mamma Mia“ war er bereits zweimal auf der Auswahlliste Spiel des Jahres vertreten. Neben Gesellschaftsspielen beschäftigt er sich in seiner Freizeit am liebsten mit Badminton.

**Hagen Dorgathen**, geboren 1968, wohnt ebenfalls in Dortmund. Der bekennende Langzeitstudent ist stolzer Besitzer einer Schalke-Dauerkarte. Zu seinen Hobbys gehört neben Gesellschaftsspielen – er nimmt seit 1994 regelmäßig an der Endrunde der Deutschen Brettspielmeisterschaft teil - u. a. Lesen und Politik. Dies ist seine erste Spielveröffentlichung.

### Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

### Illustration

Claus Schobig

Die Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

Art.-Nr: 680916

© 2000 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
TELEFON +49 (0)711-2191-0  
FAX +49 (0)711-2191-422  
WEB [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)  
E-MAIL [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
MADE IN GERMANY