

UWE ROSENBERG
HAGEN DORGATHEN

BABEL

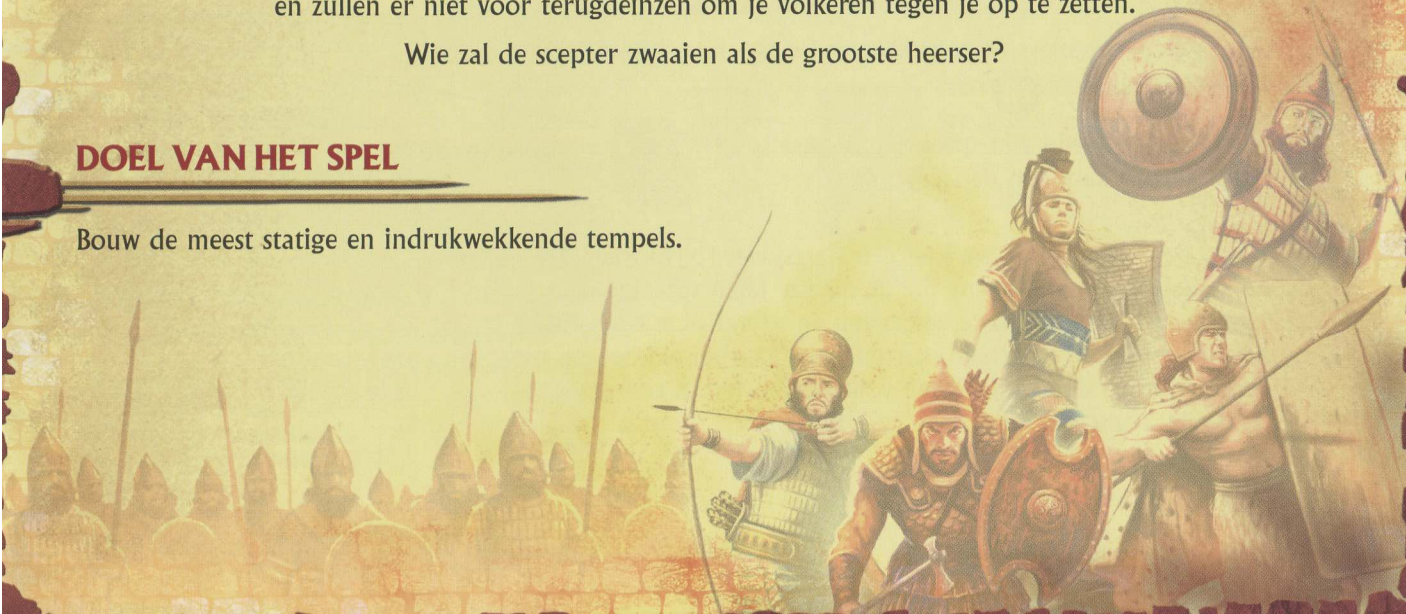
Een machtsstrijd voor 2 spelers vanaf 12 jaar.

In een lang vervlogen tijdperk bouwden invloedrijke heersers tempels om hun macht en welvaart te tonen. De meest kolossale tempel behoorde toe aan de rijkste heerser. In dit spel voor twee spelers ben je één van deze heersers. Met hulp van verschillende volksstammen wordt je succes bepaald door de hoogte van je tempels, die zich steeds meer verheffen en hoger en hoger in de lucht rijzen. Je moet steeds voorzichtiger zijn voor je tegenstander en de volkeren die hem dienen, want zij zijn uit op je vernietiging en zullen er niet voor terugdeinzen om je volkeren tegen je op te zetten.

Wie zal de scepter zwaaien als de grootste heerser?

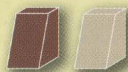
DOEL VAN HET SPEL

Bouw de meest statige en indrukwekkende tempels.



INHOUD

- 1 speelbord met vijf bouwplaatsen voor iedere speler en een steengroeve voor de tempelkaarten.
- 45 tempelkaarten met verschillende niveaus. (10x niveau 1, 9x niveau 2, 8x niveau 3, 7x niveau 4, 6x niveau 5 en 5x niveau 6).
- 60 volkerenkaarten (12 per volk): Assyriërs, Hettieten, Meden, Perzen en Soemeriërs.
- 2 speelstukken



VOORBEREIDING

1 Leg het speelbord in het midden op tafel.

2 Iedere speler neemt een tempelkaart met niveau 1 en legt deze voor zich neer.

Opmerking: Deze kaart kan alleen door de speler zelf worden gebouwd. Dit moet in zijn eerste beurt gebeuren. Deze regel geldt alleen voor deze eerste kaart.

Schud de overgebleven tempelkaarten en leg deze in een gedekte stapel op de steengroeve. **2B**

3 Iedere speler neemt zijn speelstuk en plaatst deze aan zijn kant van de steengroeve.



steengroeve

4 Schud de volkerenkaarten. Kies een startspeler (bijvoorbeeld de jongste speler of degene die de meeste talen spreekt). De startspeler trekt drie volkerenkaarten en neemt deze op hand. Zijn tegenstander trekt vijf kaarten. Deze kaarten worden geheim gehouden. Leg de overgebleven volkerenkaarten in een gedekte trekstapel naast het bord.

5 De beginspeler begint, daarna wisselen de beurten elkaar af.



Voorraad
tempelkaarten
speler 2



Voorraad
tempelkaarten
speler 1

bouwplaatsen

DE KAARTEN

De tempelkaarten

De tempelkaarten geven aan welke status je hebt bereikt met de werkzaamheden.

- Het cijfer geeft het niveau van de tempel aan. Niveau 1 is het laagste niveau, hiermee moet de bouw van een tempel beginnen en niveau 6 is het hoogste niveau.



speler 2



Volkerenkaarten

Met de volkerenkaarten kan je verschillende acties uitvoeren tijdens het spel. De volgende informatie staat op de kaarten:

- de naam van het volk.
- de speciale eigenschap van het volk.
- de kleur van het volk geeft aan naar welke bouwplaats je je speelstuk mag verplaatsen.



trekstapel aflegstapel



speler 1



SPELVERLOOP

Elke beurt doorloopt een speler drie fasen, in deze volgorde:

1. Trek drie volkerenkaarten
2. Voer acties uit
3. Trek twee tempelkaarten en leg deze in je voorraad tempelkaarten

1. Trek drie volkerenkaarten

Aan het begin van je beurt (ook in de eerste beurt) trek je drie volkerenkaarten en voeg je deze toe aan je hand.

Opmerking: Schud de aflegstapel als de trekstapel op is en maak daarvan een nieuwe trekstapel.

2. Acties uitvoeren

Daarna mag je de volgende acties uitvoeren in een volgorde naar keuze en zo vaak je wilt. Uitzondering: De speler mag slechts één migratie actie per beurt uitvoeren.

Mogelijke acties:

- a) Speelstuk verplaatsen
- b) Volkerenkaart neerleggen
- c) Tempel bouwen
- d) Migratie (max. 1x per beurt)
- e) Speciale eigenschap van een volk gebruiken

A) Speelstuk verplaatsen

Het speelstuk van iedere speler begint het spel bij de steengroeve. Om het speelstuk van de ene bouwplaats naar een andere te verplaatsen, moet je een kaart afleggen met dezelfde kleur als de bouwplaats waar je heen wilt.

De eerste verplaatsing is van de steengroeve naar een bouwplaats. Vervolgens verplaatst het speelstuk steeds van de ene bouwplaats naar de andere.

De speelstukken van beide spelers mogen op dezelfde bouwplaats staan.

B) Volkerenkaart neerleggen

Leg een volkerenkaart uit je hand onder de bouwplaats waar je speelstuk op dat moment staat. Leg de kaarten bij een bouwplaats op elkaar, waarbij de namen van eerder gespeelde kaarten zichtbaar blijven.

Je mag meerdere volkerenkaarten bij dezelfde bouwplaats leggen in je beurt.

Belangrijk: Alle volkerenkaarten moeten zo liggen dat ze voor beide spelers goed zichtbaar zijn.

Als volkerenkaarten bij een bouwplaats liggen, kunnen ze daarna alleen door Migratie of door een speciale eigenschap van een volk verplaatst worden.

Voorbeeld:

- 1** Het speelstuk van de speler staat op de bouwplaats van de Soemeriërs. Bij deze bouwplaats legt de speler twee nieuwe kaarten, één kaart van de Assyriërs en één kaart van de Perzen. Deze kaarten komen bovenop de eerder gespeelde kaarten te liggen. De kaarten liggen in de volgorde waarin ze zijn gespeeld: Assyriërs, Assyriërs, Assyriërs, Perzen.
- 2** De speler legt een kaart van de Assyriërs uit zijn hand af om zijn speelstuk naar bouwplaats van de Assyriërs te verplaatsen.
- 3** De speler legt twee kaarten van de Soemeriërs bij deze nieuwe bouwplaats.



C) Tempels bouwen

Om een tempel te bouwen neem je een tempelkaart van één van de voorraden met tempelkaarten (uitgelegd op pagina 10) en leg deze op de bouwplaats waar je speelstuk staat. Je mag geen tempelkaarten op andere bouwplaatsen neerleggen.

Elke tempel moet in oplopende volgorde gebouwd worden: van niveau 1 t/m niveau 6. Daarom kan een tempelkaart van niveau 1 alleen op een lege bouwplaats worden gebouwd, een tempelkaart van niveau 2 alleen op een tempelkaart van niveau 1, in die volgorde verder t/m niveau 6. Alleen met een speciale eigenschap kan deze volgorde onderbroken worden.

Daarnaast moet het aantal volkerenkaarten aan jouw kant gelijk zijn aan of groter zijn dan het niveau van de tempelkaart die je wilt bouwen.

Voorbeeld: Om een tempelkaart van niveau 4 te mogen bouwen, moet je ten minste 4 volkerenkaarten bij die bouwplaats hebben liggen.

Belangrijk: Alleen op het moment van bouwen is de aanwezigheid van de volkerenkaarten vereist. Als een tempel is gebouwd, is de aanwezigheid van de volkerenkaarten niet meer nodig. Het verplaatsen of afleggen van volkerenkaarten heeft geen invloed op gebouwde tempels.

Iedere speler mag van beide voorraden met tempelkaarten pakken tijdens het spel. Echter, alleen de bovenste kaart van elk stapel mag steeds genomen worden.

Herinnering: Aan het begin van het spel heeft iedere speler een kaart met niveau 1. Elke speler is verplicht deze te bouwen tijdens zijn eerste beurt.

D) Migratie

Belangrijk: Deze actie kan slechts eenmaal per beurt uitgevoerd worden.

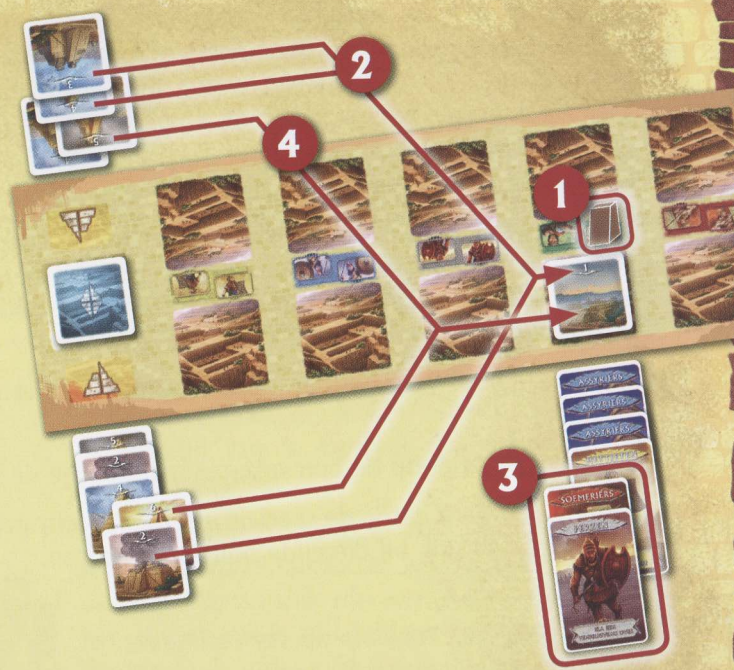
Ongeacht waar je speelstuk staat, mag je drie volkerenkaarten van de ene bouwplaats naar een andere verplaatsen. Je moet precies drie kaarten verplaatsen, niet meer en niet minder.

De volkerenkaarten, die verplaatst worden, mogen van verschillende volkeren zijn. Het maakt niet uit vanaf welke bouwplaats je drie kaarten verplaatst, maar alleen de bovenste drie kaarten (degenen die als laatste op die bouwplaats neergelegd zijn) mogen worden verplaatst.

De verplaatste volkeren worden bovenop al aanwezige volkerenkaarten bij de bouwplaats gelegd, zonder de volgorde te veranderen.

Voorbeeld: Tempels bouwen.

- 1 De speler legt een kaart van de Meden af om haar speelstuk naar de bouwplaats van de Meden te verplaatsen. Zij wil daar een tempel bouwen. Omdat daar vier volkerenkaarten liggen, mag ze een tempel bouwen met maximaal niveau 4.
- 2 De speler bouwt een tempel met niveau 2 uit haar eigen tempelvoorraad, waarna zij de tempelkaarten met niveau 3 en 4 kan pakken uit de tempelvoorraad van haar tegenstander. Ze legt deze kaarten in oplopende volgorde op de bouwplaats.
- 3 Daarna legt zij twee volkerenkaarten uit haar hand bij de bouwplaats, waardoor er in totaal zes volkerenkaarten liggen.
- 4 Nu mag de speler de tempel met niveau 5 uit voorraad van haar tegenstander bouwen, gevolgd door het bouwen van de tempel met niveau 6 uit haar eigen voorraad.



Voorbeeld: Migratie

- 1 Het speelstuk van de speler staat op de bouwplaats van de Hettieten.
- 2 De speler verplaatst de drie laatst gespeelde volkerenkaarten (Soemeriërs, Soemeriërs, Hettieten) van de bouwplaats van de Meden naar de bouwplaats van de Perzen. De tempel op de bouwplaats van de Meden blijft op niveau 4, ondanks het feit dat er nu minder dan vier volkerenkaarten liggen.



Om later in het spel een tempelkaart met niveau 5 te bouwen op de bouwplaats van de Meden, is het noodzakelijk om eerst weer ten minste vijf volkerenkaarten te hebben liggen bij die bouwplaats.



Assyriërs:

Vernietig een tempel

Vernietig de volledige tempel van je tegenstander op deze bouwplaats. De vernietigde tempelkaarten worden gedekt bovenop de trekstapel met tempelkaarten gelegd (steengroeve, niet de aflegstapel). De kaarten worden op volgorde afgelegd: de kaart met de hoogste waarde eerst, daarna de volgende hoogste waarde, enz.



Hettieten:

Steel een tempelniveau

Steel de tempelkaart met het hoogste niveau op de bouwplaats van je tegenstander en bouw deze op je eigen tempel. Aan twee voorwaarden moet worden voldaan:

1. De gestolen tempelkaart moet van een hoger niveau zijn dan je eigen tempel op dezelfde bouwplaats. Het is toegestaan om op deze manier niveaus over te slaan.
2. Om een tempelkaart te kunnen stelen moet het aantal volkerenkaarten aan jouw kant van de bouwplaats een gelijk zijn aan of groter zijn dan het niveau dat je wilt stelen (de kaart van de Hettieten die je moet afleggen voor deze speciale eigenschap telt mee voor de benodigde kaarten).

Je mag ook een tempelkaart stelen als je bouwplaats nog leeg is.



Meden:

Weglopen

Kies een volk. Je tegenstander moet alle kaarten van dat volk bij zijn bouwplaats afleggen. Jouw volkerenkaarten blijven wel liggen.



Perzen:

Sla een tempelniveau over

Je mag een niveau overslaan en een tempel bouwen met twee niveaus hoger dan het huidige niveau van de tempel. Met andere woorden: je mag een tempelkaart met niveau 2 bouwen op een lege bouwplaats (niveau 0), een tempelkaart met niveau 3 op een tempelkaart met niveau 1, enz. Aan de volgende voorwaarden moet worden voldaan:

1. De tempelkaart, die je wilt bouwen, moet zoals gebruikelijk van de voorraad tempelkaarten worden genomen.
2. Op de bouwplaats moet, zoals gebruikelijk, het aantal volkerenkaarten aan jouw kant van de bouwplaats gelijk zijn aan of groter zijn dan het niveau dat je wilt bouwen (de kaart van de Perzen die je moet afleggen voor deze speciale eigenschap telt mee voor de benodigde kaarten).



Soemeriërs:

Overlopen

Alle volkerenkaarten bij de bouwplaats van je tegenstander van het volk dat hij daar als laatste gespeeld heeft, lopen over naar jouw kant van het speelbord. De overgelopen volkerenkaarten worden bovenop jouw volkerenkaarten gelegd, bij dezelfde bouwplaats als waar ze vandaan kwamen.

Alle volkeren: Je tegenstander moet de helft van zijn handkaarten afleggen

In plaats van de speciale eigenschappen, die hiervoor beschreven zijn, te gebruiken, mag een speler ervoor kiezen om zijn tegenstander de helft van zijn handkaarten te laten afleggen (afgerond naar beneden). De tegenstander mag kiezen welke kaarten hij aflegt. Deze speciale eigenschap wordt uitgevoerd in de plaats van de speciale eigenschap van het volk en volgens dezelfde voorwaarden: één kaart van de groep van drie of meer dezelfde kaarten moet worden afgelegd en je speelstuk moet op dezelfde bouwplaats staan.

Voorbeeld: Een speler gebruikt drie kaarten van de Soemeriërs om zijn tegenstander de helft van zijn handkaarten (afgerond naar beneden) te laten afleggen. Zijn tegenstander met zeven kaarten moet daarom drie kaarten naar zijn keuze afleggen.

3. Trek twee tempelkaarten en leg deze in je voorraad tempelkaarten

Aan het einde van je beurt trek je twee tempelkaarten van de trekstapel en leg je deze in je eigen tempelvoorraad. Leg deze twee kaarten op volgorde, waarbij de kaart met de laagste waarde bovenop ligt. Ter herinnering: alleen de bovenste kaart van iedere tempelvoorraad is beschikbaar om door de spelers gebouwd te worden.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als je aan het einde van je beurt vier of meer volkerenkaarten op hand hebt, dan moet je dit aantal aan je tegenstander doorgeven.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de totale waarde van alle tempels van een speler 15 of meer is EN de totale waarde van de tempels van de tegenstander 9 of minder is.

Als de totale waarde van de tempels 15 of meer is en de tempels van de tegenstander hebben een waarde van 10 of meer, zal het spel in een eindfase terecht komen. Als het spel eenmaal in de eindfase is, wordt het spel beëindigd in de volgende situaties:

1. De tempels van een speler bereiken een waarde van 20 of meer.
2. De tempels van een speler bereiken een waarde van 9 of minder.

Uitzondering: Het spel is onmiddellijk afgelopen als de trekstapel met tempelkaarten op is.

In alle gevallen is de speler met de hoogste totale waarde van zijn tempels de winnaar van het spel. In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste volkerenkaarten op hand.

Voorbeeld:

Om het spel beter te begrijpen, volgt hier een voorbeeld met de vele mogelijke acties tijdens de tweede fase van een beurt. Om het voorbeeld goed te kunnen volgen raden we aan het spel op de volgende manier neer te leggen:

Op de bouwplaats van de Hettieten:

Speler 1: Soemeriërs, Soemeriërs, Soemeriërs,
Soemeriërs, Assyriërs, Perzen, Perzen

Speler 2: Perzen, Soemeriërs, Assyriërs,
Assyriërs, Meden

Op de bouwplaats van de Assyriërs:

Speler 1: Hettieten, Hettieten

Op de bouwplaats van de Soemeriërs:

Speler 1: Perzen, Perzen

Handkaarten speler 1:

Assyriërs, Hettieten, Soemeriërs



Het speelstuk van speler 1 staat op de bouwplaats van de Hettieten. Hij wil de tempel met niveau 6 van zijn tegenstander vernietigen... Hoe kan hij dat doen met de kaarten in zijn hand?

Oplossing: Speler 1 legt een kaart van de Soemeriërs af en gebruikt hun speciale eigenschap (overlopen) en steelt zo een kaart van de Meden van zijn tegenstander en legt deze bovenop zijn volkerenkaarten op diezelfde bouwplaats.

Daarna migreert hij de bovenste drie kaarten van de bouwplaats van de Hettieten (Perzen, Perzen, Meden) naar de bouwplaats van de Soemeriërs, waar al een aantal (twee) Perzen liggen. Op de bouwplaats van de Hettieten blijven de volkerenkaarten Soemeriërs, Soemeriërs, Soemeriërs en Assyriërs achter.

De speler legt opnieuw een kaart van de Soemeriërs af. Hij gebruikt hun speciale eigenschap opnieuw om de kaarten van de Assyriërs van zijn tegenstander te kunnen pakken en legt deze bovenop zijn eigen kaarten. Hij heeft nu drie Assyriërs en mag hun speciale eigenschap gebruiken om bij zijn tegenstander een tempel met niveau 6 volledig te vernietigen. Dat doet zeer!

De speler legt een kaart van de Assyriërs af (uit zijn hand) om zijn speelstuk naar de bouwplaats van de Assyriërs te verplaatsen, waar hij een volkerenkaart van de Hettieten wil neerleggen. Nu er drie Hettieten in een groep liggen, mag hij er één afleggen om de bovenste tempelkaart met niveau 3 van de tegenstander te stelen en plaatst deze op zijn eigen lege bouwplaats. (Opmerking: Het bouwen van tempelniveau 3 is toegestaan, omdat de afgelegde kaart van de Hettieten nog mee telt, voordat deze wordt afgelegd).

Ten slotte legt speler 1 een volkerenkaart van de Soemeriërs af en verplaatst zijn speelstuk naar de bouwplaats van de Soemeriërs, waar de volgende kaarten liggen: Perzen, Perzen, Perzen, Perzen, Meden. Hij legt twee kaarten van de Perzen af om de speciale eigenschap die voor alle volkeren geldt, één voor één uit te voeren. Hij dwingt zijn tegenstander nu tweemaal om zijn hand te halveren. Zijn tegenstander, die zeven kaarten op hand heeft, moet deze eerst naar vier kaarten terugbrengen en daarna naar twee kaarten.

Met het trekken van twee tempelkaarten en deze op volgorde op zijn eigen tempelvoorraad leggen, beëindigt speler 1 zijn beurt. Gezien het feit dat hij tijdens zijn beurt een tempel heeft vernietigd, zijn dit kaarten van niveau 1 en niveau 2. Zijn tegenstander zal deze kaarten goed kunnen gebruiken.

Uwe Rosenberg is in 1970 geboren en maakt spellen sinds 1998. Hij woont en werkt in Gütersloh. Hij is over de hele wereld bekend met zijn spellen zoals «Agricola», «Le Havre» en «Ora & Labora».

Hagen Dorgathen is in 1968 geboren en ontmoette Uwe Rosenberg in Dortmund, waar zij beiden studeerden. Hij woont nog steeds in Dortmund en werkt nu op de universiteit. Babel is op dit moment zijn enige gepubliceerde spel.

Colofon

Spelontwerp: Uwe Rosenberg & Hagen Dorgathen

Illustraties: Chris Quilliams

Nederlandse vertaling: Brigitte den Hartog

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries

© 2000 Kosmos Verlag, Stuttgart

© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

