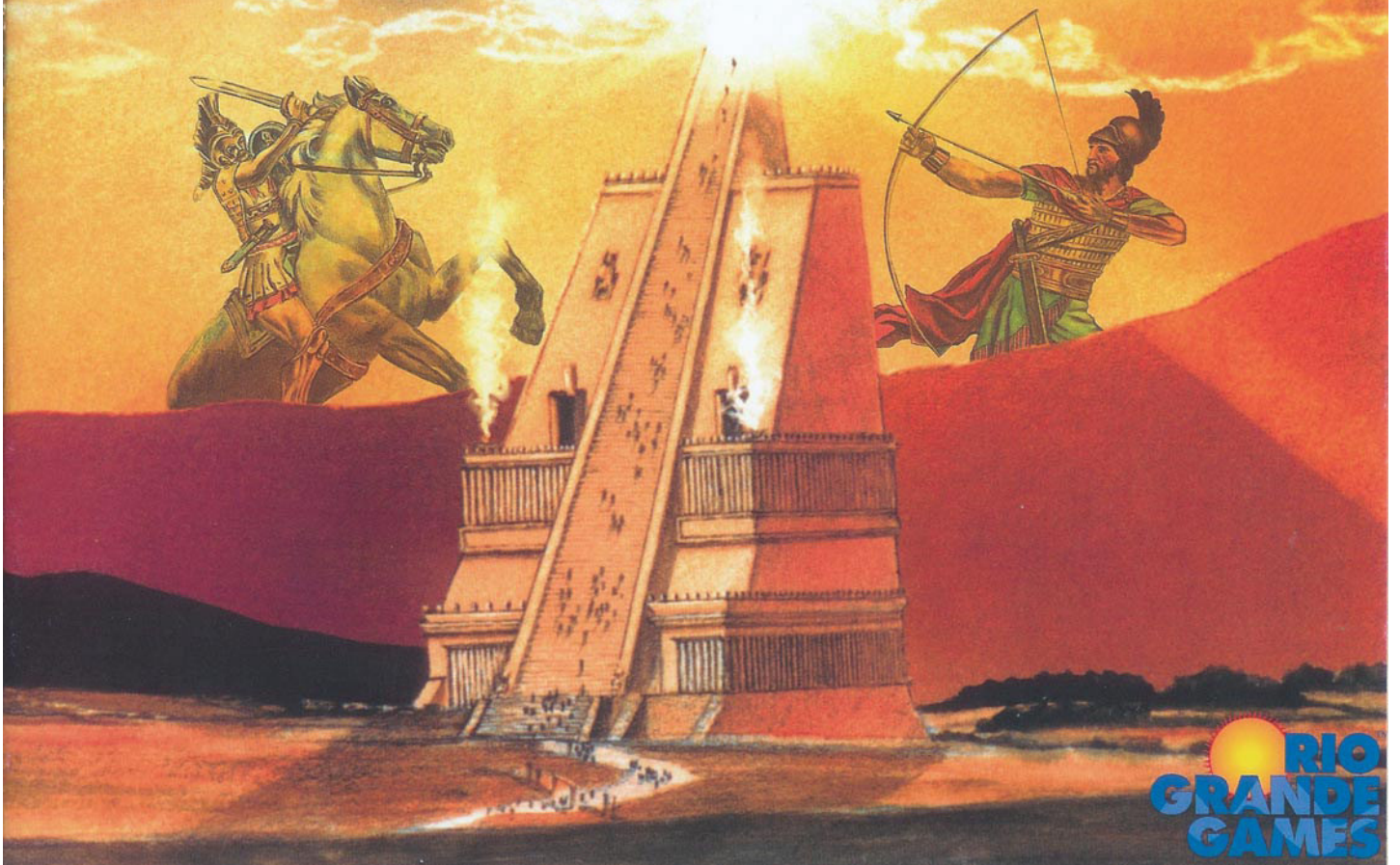


Uwe Rosenberg    Hagen Dorgathen

# BABEL

a clever power struggle for two



# BÂBEL

**Ravaszküzdelem az erők felett  
2 játékos részére 12 éves kortól**

## Áttekintés

Mezopotámia sok törzsnek és aranykornak adott otthont, ahogy minden törzsnek megvolt a fénykora. Ezekben az időkben a törzsek új templomokat építettek, vagy folytatták az előzőek munkáját. Így, a sok törzs segítségével, a templomok egyre szebbek és hatalmasabbak lettek, akkorák, hogy akár az eget is elérték. A mesteremberek munkái lélegzetelállítóak voltak, de természeti és emberi csapások sokszor lerombolták az egészet. Ilyenkor a mesterek újból nekikezdték, átálltak más templomi építkezésekbe, vagy hazamentek. A templomok csak nőttek és nőttek, még az ilyen csapások ellenére is, ahogy a játékosok is megpróbálják befejezni ezeket a hatalmas építményeket.

## Cél

Az a játékos győz, aki a legmagasabb, és ezért a legértékesebb templomokat építi.

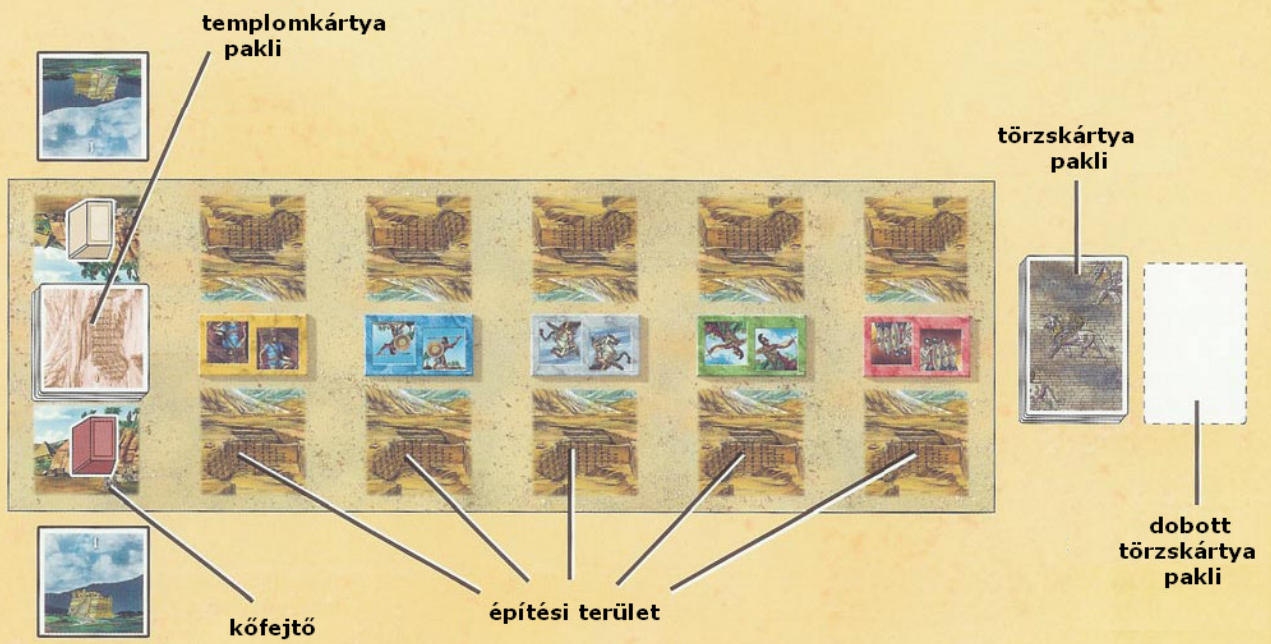
## Tartozékok

- 1 játéktábla 5 templomépítési területtel mindegyik játékos részére és 1 üres terület a templomkártya paklinak
- 45 templomkártya különböző szintekből: 10db 1-es szint, 9db 2-es szint, 8db 3-as szint, 7db 4-es szint, 6db 5-ös szint, és 5db 6-os szint
- 60 törzsi kártya, 12-12 Méd, Sumér, Hettita, Perzsa, és Asszír
- 2 kőfigura

## Előkészületek

- Helyezd a játéktáblát a játékosok közé az asztalra.
- Vegyél ki kettő 1-es szintű templomkártyát. Mindenki kap egyet, amit felfelé fordítva a kőfejtője mellé tesz, hogy elkezdhesse a templomoszlop építését. Keverd össze a maradék templomkártyákat és lefordítva tedd a táblán a helyére.
- Keverd össze a törzskártyákat, ebből lefordítva mindenki kap ötöt. A maradék paklit lefordítva tedd a tábla mellé.
- Mindegyik játékos kap egy kőfigurát, amit a kőfejtőbe tesz (a templomkártyák mellé).
- Az idősebb játékos kezdi a játékot.

**egyik játékos**

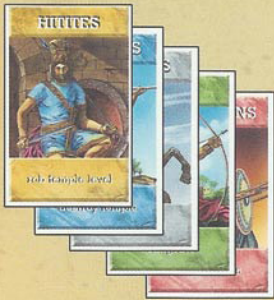


**másik játékos**

## A kártyák

A játékban szereplő kétfajta kártya a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

### Törzs kártyák



- A törzs neve a kártya tetején
- A színe jelzi, hogy melyik területre mozdíthatja bábuját a játékos
- A kép alatti tulajdonság mutatja a törzs különleges képességeit

### Templom kártyák



- A szám mutatja, hogy melyik templomszintet jelzi a kártya. 1 a legalacsonyabb és 6 a legmagasabb.

## A játék elkezdődik

Minden kör 3 fázisból áll:

1. törzskártya húzás
2. akciózás
3. templomkártya húzás és kijátszás

Az első és harmadik fázis nagyon gyors. A második fázis a játék magja. Ekkor a játékosok több lehetőség közül választhatnak, bármilyen sorrendben és mennyiségben, a kézben levő kártyáktól függően.

### 1. törzskártya húzása

A játékos elkezd körét, és húz 3 törzs kártyát a lefordított törzskártya pakliból. Ez az első körre is igaz, amikor már 5 kártya eleve a játékos kezében van.

Ha a törzskártya pakli elfogyott, keverd meg a dobott törzskártyákat és tedd a pakli helyére.

### 2. akciózás

A játékos 5 különböző akció közül választhat, amit bármilyen sorrendben és számban megtehet (kivéve a vándorlást), az akciózási játékszabályokat betartva.

- 1) mozgás
- 2) letelepedés
- 3) templomépités
- 4) vándorlás (egy körben egyszer)
- 5) speciális tulajdonság kijátszása

## 1) mozgás

A játékos kiválasztja egyik törzskártyáját, a kőfigurát a színnek megfelelő területre rakja, a kártyát pedig eldobja.

A legelső utazás alkalmával a kőfejtőből veszi el a kőfigurát.

A figura addig marad ezen a helyen, amíg egy későbbi utazás el nem mozgatja.

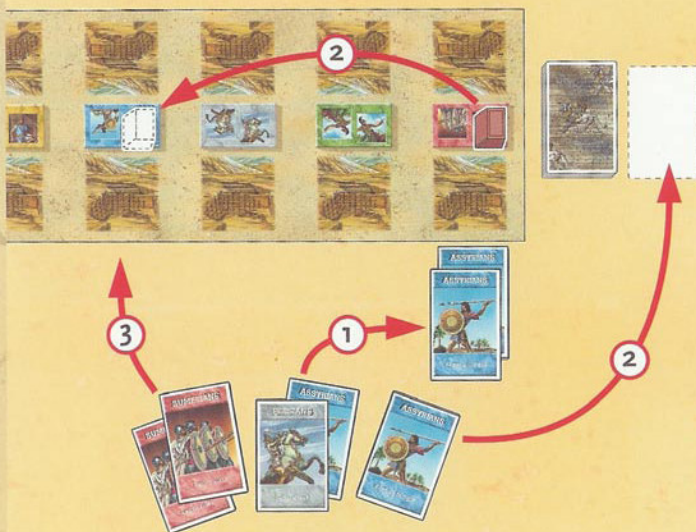
Előfordulhat, hogy mindkét játékos figurája ugyanazon a területen tartózkodik.

## 2) letelepedés

A játékos kijátszik egy törzskártyát a tábla felé eső oldalán. Csak arra templomépítési területre teheti le kártyáját, ahol kőfigurája áll. Az újonnan kijátszott kártyát úgy kell letenni az előzőkre, hogy mindegyik fajtája látszódjon.

Több törzskártya is kijátszható egy körön belül, azonos területen, vagy akár különbözőkön is (ha közben mozgatja a kőfiguráját). Letett törzskártya ezután csak vándorlással (lásd később) vagy törzsi speciális tulajdonságokkal (lásd később) mozdítható.

példa:



- 1 A játékos kőfigurája a Sumér területen áll. Egy Asszír és egy Perzsa kártyát játszik ki a kezéből, amiket a két, már lent lévő Asszír kártyára tesz. Így 3 Asszír és 1 Perzsa kártya lesz letéve összesen.
- 2 Ezután egy Asszír kártyát játszik ki a kezéből, az a dobó pakliba kerül, a kőfigurája pedig az Asszír területre utazik.
- 3 Végül, két Sumért játszik ki, amiket az Asszír területre tesz.

### 3) templomépités

A játékos azon a területen játszhat ki templomkártyát (építhet templomot), ahol a kőfigurája áll.

A templomkártyákat szám szerinti növekvő sorrendben lehet letenni. Tehát az üres helyen 1-es szintű kártyával lehet indítani. Egyes szintre kettes kerül, és így tovább. Az egyetlen kivétel erre a szabályra, ha törzsi speciális tulajdonságok érvényesülnek (lásd később).

Egy templomkártya kijátszásához az adott területen legalább annyi törzskártya megléte szükséges, ahányadik szintet akarja felhúzni a játékos (pl. egy négyes szintű templomkártya

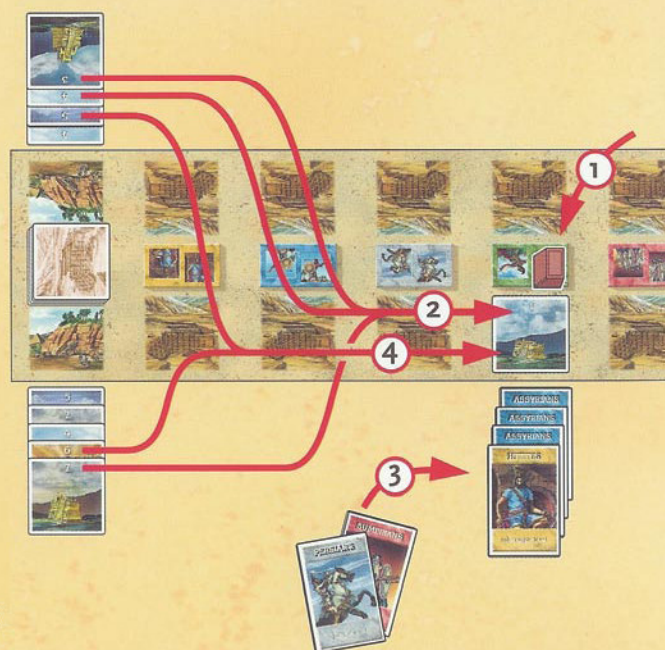
kijátszásához legalább négy törzsnek kell a területen tartózkodni). Ahogy megépült egy templomszint, a törzs(ek) létszáma csökkenhet (pl. vándorlással) anélkül, hogy a templomról szinteket kellene eltávolítani.

Templomkártyát saját, vagy akár az ellenfél templomsorából is lehet venni, amit az építkezéshez fel akarunk használni. Mindig csak a legfelső templomkártyát lehet elvenni a sorból.

A játék elején mindkét játékosnak egy 1-es szintű templomkártyája van. Az első körben csak ezt a kártyát lehet kijátszani.

példa:

- 1 A játékos kijátszik egy Méd kártyát, hogy a kőfiguráját a Médek területére tehesse. Most elkezdhet itt építkezni.
- 2 4 törzskártyája van a területen, tehát 4-es szintű templomot építhet. Saját templom-sorából elvesz egy kettes szintűt, az ellenfél sorából egy hármast és egy négyest, így meglesz a négy emelet.
- 3 Most kijátszik két törzskártyát a Méd területen, 6-ra növelve ezzel az ott letelepült törzsek számát.
- 4 Végül, elvesz egy ötös szintű kártyát az ellenfél sorából, a sajátjából egy hatost, és ezzel hat emeletesre húzza Méd területén a templomot (a hat törzs elég a hat szinthez).



#### 4) vándorlás (egy körben egyszer!)

Függetlenül attól, hogy hol áll a játékos kőfigurája, 3 törzskártyát egyik területről a másikra átrakhat. A legfelső 3 törzskártyát veheti fel, nem válogathatja ki a neki megfelelőket. Így a törzskártyák lehetnek különbözőek is. Üres területre is vándorolhatnak, vagy olyanra is, ahol már egy-két törzs letelepedett. Ugyanúgy kell a kártyákat letenni, mint letelepedésnél, hogy mindegyik típusa látszódjon.

Mindig pontosan 3 kártyát lehet vándoroltatni. Ezen felül a 3 áthelyezett kártya sorrendjét is kötelező megtartani.

Megjegyzés: ha a területen kevesebb, mint 3 törzskártya van, azok nem tudnak vándorolni.

Vándorlás után előfordulhat, hogy a templomszintek meghaladják a területen letelepedett törzsek számát.

Megjegyzés: körönként csak egy alkalommal játszható ki vándorlás. A másik négy akciót szabadon lehet variálni, annyiszor, ahányszor csak megteheti a játékos.

példa:

1 A játékos kőfigurája Hettita területen áll, de ez nem függ a vándorlási akció végrehajtásától.

2 A Méd területen levő 3 legfelső törzskártyával (Sumér, Sumér, Hettita) vándorol a Perzsa területre, létrehozva ezzel egy Perzsa, Sumér, Sumér, Sumér, Hettita sorrendet. Mivel ezzel összegyűlt egy fajta törzsből 3, ellenfelének számolnia kell a törzs különleges képességeivel (lásd később) a Perzsa területén. A Méd területen levő négyszintes templom marad, még úgy is, hogy csak 1 törzs képviselteti magát. További négy törzskártya lerakására lesz szükség Méd területen ahhoz, hogy a templom további szintet kapjon.



## 5) törzsi speciális képességek

Minden törzs rendelkezik saját speciális képességgel, ami kihasználható, ha összegyűlik belőlük egy csapatra való. Legalább 3 azonos törzskártyát kell összegyűjteni egy területen a speciális képességek kihasználására. Ez a 3 törzskártya nem kell, hogy a legfelső 3 legyen, bármilyen keveredésben lehet a többivel. A képesség felhasználásakor a 3-ból 1 kártya a dobott paklira kerül.

Megjegyzés: ha a játékosnak 3-nál több azonos törzskártyája van a területen, a speciális képességgel többször is élhet, akár ugyanabban a körben.

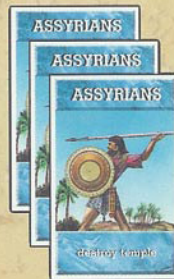
Két további követelménynek kell megfelelni a speciális képesség kijátszásakor:

- A képesség kijátszásakor a kőfigurának az adott területen kell állnia. Természetesen a mozgás akcióval ez könnyen teljesíthető, ha van megfelelő törzskártya a mozgatáshoz.
- A 3 törzskártyának is azon a területen kell állomásozni, ahol a kőfigura áll.

Minden törzsnek egyéni képességei vannak:

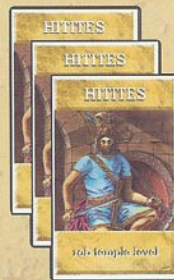
Asszírok:	templomrombolók
Hettiták:	templomszint tolvajok
Médek:	emigrálók
Sumérok:	térfelváltók
Perzsák:	szintugrók
mind:	kézben levő kártya felezők

## templomromboló (3 Asszír)



Az Asszírok lerombolják az ellenfél azonos területén levő templomát. A játékos lefordítva a templomkártyákra teszi a lerombolt szinteket a sorrendjük megváltoztatása nélkül. Így a templomkártyákon a legmagasabb szint lesz a legfelső lap, az alacsonyabb a következő és így tovább.

## templomszint lopó (3 Hettita)



A Hettiták ellopják az ellenfél azonos területén levő templomának legfelső szintjét, és a sajátjukra építik.

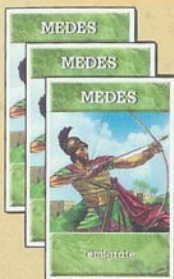
Két további feltételnek kell teljesülnie:

- Az ellenféltől ellopott templomszintnek magasabbnak kell lennie, mint a saját területen álló templomnak, de nem szükséges pont egygel. Templomszintek kihagyhatók!
- A lopott szint új tulajdonosának kell hogy legyen a szintnek megfelelő törzskártya mennyisége a területen (5 az 5. szinthez, stb.) beleértve azt a kártyát is, amit el kell dobni a képesség kijátszása után.

A játékos akkor is lophat templomszintet a másiktól, ha ő még bele sem kezdett az építkezésbe.



### emigráló (3 Méd)



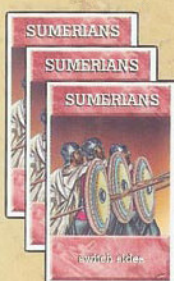
A Médek az ellenfél egy törzsének minden tagját megtámadják a kijelölt területen. A játékos dönti el, hogy melyik törzset kénytelen elveszíteni. Függetlenül attól, hogy hol vannak a sorban, mindegyik a dobott kártyák paklijába kerül.

### kézben levő kártya felezés (3 azonos törzs)

3 azonos fajta törzskártya (bármelyik az 5 törzs közül) arra kényszeríti az ellenfelet, hogy a kezében levő kártyák mennyiségét megfelezze (lefelé kerekítve: ha 5 kártyája van, kettőt dob el).

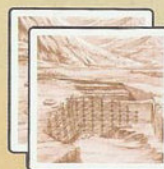
Az ellenfél eldöntheti, hogy melyik kártyáktól válik meg. Egyesével és felfordítva a dobott kártya paklira helyezi, így látszik a típus és a mennyiség.

### térfélváltó (3 Sumér)



A Sumérok elcsábítják az ellenfél törzset. Az ellenfél területén levő összes törzskártya, ami megegyezik a játékos legfelső (utoljára kijátszott) törzskártyájával, térfelet vált. A játékos a sajátja tetejére helyezi az úja(ka)t.

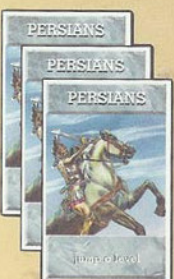
### 3. templomkártya húzás és kijátszás



Miután a játékos befejezte az akciókat, húz 2 templomkártyát a központi pakliból, majd a sajátjaira teszi őket úgy, hogy a szintjelző számok látszódnak.

A két kártyából a magasabb emeletet teszi le előbb, majd az alacsonyabbat. Templomépítéskor mindig csak a legfelső kártyát lehet elvenni, ezért célszerű így lepakolni.

### szintugró (3 Perzsa)



A Perzsák megtehetik, hogy kihagynak egy szintet a templomépítéskor.

Két további feltételnek azonban teljesülnie kell:

- A beépítendő templomkártya valamelyik játékos templomkártya paklijának a legfelső lapja.
- A területen elegendő törzskártya van a templomszint építéséhez (5 az 5. szinthez, stb.), beleértve azt a kártyát, amit el kell dobni a képesség kijátszása után.

A játékos köre végetért.

Ha a kör végén 4 vagy több törzskártya maradt a játékos kezében, azt köteles bejelenteni az ellenfelének.

## A játék vége

A játék három féle képpen érhet véget:

- A játék véget ér, ha az egyik játékos legalább 15 szint templomot megépített, míg ellenfelének 10-nél kevesebb van. Ha a játékosnak megvan a 15 szint, de a másiknak több van 10-nél, akkor a játék a végső fázishoz ér (lásd később).
- A végső fázisban akkor ér véget a játék, ha az egyik játékos legalább 20 megépített templomszinttel büszkélkedhet, vagy ha valamelyik játékos 10, vagy ennél is kevesebb templomszintet rakott össze. Ez független attól, hogy melyik játékos 15 templomszintje miatt kezdődött a végső fázis.
- Az utolsó templomkártya felhúzásával azonnal véget ér a játék.

Mindenki összeadja a megépített szinteket. Az a játékos győz, aki több pontot gyűjtött össze. Ha pont döntetlen, akkor a kézben maradt törzskártyákból többet birtokló a győztes.

## Példa

Ez a példa a 2. fázisban kijátszható akciókat szemlélteti. Rakd ki a táblát és a kártyákat az ábra szerint, majd menj végig a példán, hogy könnyebben megértsd a lehetséges akciókat.

a Hettita területen:

Anna: Sumér - Sumér - Sumér - Sumér -  
Asszír - Perzsa - Perzsa

Bob: Perzsa - Sumér - Asszír - Asszír - Méd

Sumér területen:

Anna: Perzsa - Perzsa

Asszír területen:

Anna: Hettita - Hettita



### **példa:**

Anna kőfigurája a Hettita területen trónol és az ellenfél 6 szintű templomát akarja lerombolni.

A megoldás: először is, Anna felhasználja a Sumérok képességét (térfélváltók) a Hettita területen, hogy elvehessen egy Méd kártyát Bobtól. Most el kell dobnia 1 Sumér kártyát a Hettita területéről.

Ezután a vándorlás akcióval a 3 legfelső kártyáját (Perzsa, Perzsa, Méd) a Hettita területéről a Sumér területre teszi, ami Perzsa, Perzsa, Perzsa, Perzsa, Méd törzseket eredményez a Sumér területén.

Annának most lesz Sumér, Sumér, Sumér, Asszír a Hettita területén. Ismét a Sumér képességet használja ki (térfélváltók), hogy elvehesse mindkét Asszír törzset Bobtól, így Sumér, Sumér, Asszír, Asszír lesz a területén (el kell dobnia ebből 1 Sumért a képesség használata miatt).

Ezután az Asszír képességet használja a Hettita területen és máris lerombolta Bob 6 szintes templomát.

Anna kijátssza az Asszír kártyát a kezéből, az a dobott pakliba kerül, a kőfiguráját pedig az Asszír területre mozgatja. Ezután kijátssza itt a Hettita kártyáját, ami 3 Hettita törzset eredményez, ezt arra használja, hogy elvegye Bob legfelső templom kártyáját (hármasszintű kártya). A saját építési

területén használja fel (üres volt), ami rögtön három szintű templomot jelent az Asszír területén. A 3 Hettita kártyája pont érvényessé teszi a templomot. Ezután eldob 1 Hettita kártyát a képesség kihasználása miatt.

Végül, egy Sumér kártyát játszik ki a kezéből, a dobott paklira teszi, és a kőfiguráját a Sumér területre mozgatja. Ott Perzsa, Perzsa, Perzsa, Perzsa, Méd törzsek állomásoznak az előző vándorlás eredményeként. Kihhasználja a 3 egyforma törzs kezben levő kártya felező tulajdonságát egymás után kétszer is, ami Bob 7 kártyáját 4-re, majd 2-re csökkenti! Bob dönti el, hogy melyik kártyákat dobja a kupacra.

Ezzel végetért Anna körének 2. fázisa.

Anna húz két templom kártyát: egy egyes és egy kettes szintűt, két olyan kártyát, amit majd Bob fel tud használni templomának újraépítésében. Anna először a kettes, majd az egyes templomkártyát teszi a sorba.

Bob következik.

## Összefoglaló

### Játék vége/győztes

- legalább 15 pont a templomszintekből, ha az ellenfélnek 10-nél kevesebb van
- több pont, ha minden templomkártya kiment
- végső fázis, ha egyiknek 15, másiknak 10 vagy több pontja van  
győztes, akinek előbb jön össze a 20 pont  
vesztes, aki előbb megy 10 pont alá

### Előkészületek

- mindenki kap egy 1 pontos templom kártyát
- maradék templomkártyát összekeverni
- törzskártyákat is összekeverni, 5-öt kap mindenki, a többi a tábla mellé kerül
- a kőfigurák a saját kőbányákba kerülnek
- az idősebb játékos kezd

### A játék

- húzz 3 törzs kártyát
- akciózz
- húzz 2 templom kártyát és rakd le

### Akciók

- mozgás - törzskártya kijátszásával a kőfigura a törzs területére kerül
- letelepedés - törzskártya kijátszása, ahol a kőfigura áll
- templomépítés - templomkártya kijátszása ahol a kőfigura áll:
  - vegyél el templomkártyát bármelyik sorból
  - sorrendben építkezz: 1, 2, 3...
  - a maximális magasság megegyezik a területen levő törzskártyák számával
- vándorlás - a 3 legfelső törzskártya egyik területről a másikra (egyszer egy körben); nem számít, hogy hol van a kőfigura
- különleges képesség - ott, ahol a kőfigura áll; kijátszásakor egyet el kell dobni a 3 törzskártyából

- 12 -

## Törzsi képességek

- Asszírok - az ellenfél templomát szintsorrendben a dobott pakliba juttatja
- Hettiták - saját templomra teszi az ellenfél legfelső szintjét; nem kell tartani a sort, elég ha nagyobb a pontszám, de a területen levő törzsek száma legalább ugyanannyi legyen
- Médek - az ellenfél egy törzsének likvidálása
- Sumérok - a legfelső kártyáddal megegyező törzskártyá(ka)t elveheted az ellenféltől
- Perzsák - templomszintet hagynak ki építkezéskor; bármelyik két templompakliból vehetnek, de a törzskártyaszám legalább egyenlő legyen a templomszinttel
- minden törzs - az ellenfél kezében levő kártyamennyiséget felezi, azt leszámolva

### Szerzők:

Uwe Rosenberg  
Hagen Dorgathen

Kidolgozás: TM-Spiele  
Illusztráció: Claus Schobig

Fordítás: szoffi

Art.-Nr: 680916  
© 2000 KOSMOS Verlag

Rio Grande Games  
PO Box 45715  
Rio Rancho, NM 87174  
RioGames@aol.com  
www.riograndegames.com

ALL RIGHTS RESERVED/MADE IN GERMANY