

BABEL

Un sottile gioco di potere per 2 giocatori, dai 12 anni in su.

TEMA DEL GIOCO

Sul bordo dei due fiumi, il Tigri e l'Eufrate, costruite le città piene di bellezza e splendore. Il Tempio è la misura della ricchezza e della prosperità. I due potenti protagonisti provano, durante la partita, ad erigere le enormi strutture che raffigurano i Templi. Per raggiungere questo scopo, essi possono usare degli aiuti e delle abilità speciali delle regioni confinanti. Chi dei due giocatori, mediante la sua esperienza e il suo coraggio, costruisce il Tempio più bello, vince la partita.

SCOPO DEL GIOCO

Costruire il Tempio più alto e più prezioso.

CONTENUTO

- ☞ 1 mappa con 5 siti dove ogni giocatore può costruire 5 Templi e uno spazio dove posizionare il mazzo delle carte Tempio.
- ☞ 45 carte Tempio in vari livelli: 10 per il livello 1, 9 x il livello 2, 8 x il livello 3, 7 x il livello 4, 6 x il livello 5 e 5 x il livello 6.
- ☞ 60 carte popolo, 12 per ogni popolo: Medi, Sumeri, Ittiti, Persiani ed Assiri.
- ☞ 2 pedine.

PREPARAZIONE

Piazzate la mappa al centro del tavolo tra i due giocatori.

Ogni giocatore prende una carta Tempio di livello 1 e la mette davanti a se.

Le altre carte sono mischiate e piazzate a faccia coperta sulla mappa nello spazio a loro riservato.

Mescolate le carte popolo. Ogni giocatore ne prende 5, le altre sono sistemate a faccia coperta vicino alla mappa da gioco.

Ogni giocatore sceglie una pedina e la piazza sull'illustrazione che rappresenta la cava che si trova dal proprio lato della mappa.

Comincia la partita il giocatore più anziano.

Successivamente il gioco prosegue a turni alternati.

Schema iniziale di gioco

Jouer = Giocatore
Carrière = Cava
Pioche = Mazzetto
Defausse = Scarto

Terrains = Siti di costruzione



LE CARTE

Ci sono due tipi di carte:

1. Le carte Popolo.

In alto c'è il nome del popolo di appartenenza.

Il colore indica su quale sito potete spostarvi con questa carta.

La capacità speciale è indicata in basso sulla carta e rappresenta la capacità che si può utilizzare con questo popolo.

2. Le carte Tempio

Il numero indica il livello del Tempio. L'1 è il livello più basso e il 6 è quello più alto.

Svolgimento di una partita

Il turno di un giocatore è diviso in 3 fasi distinte:

1. Prendere 3 carte Popolo.
2. Fase di azioni.
3. Prendere e sistemare le carte Tempio.

1. Prendere 3 carte Popolo.

Il giocatore prende 3 carte Popolo e le aggiunge alla sua mano. Fate questa operazione anche nel primo turno di gioco.

Quando il mazzo è terminato, rimescolate le carte scartate e riformate il mazzo dei Popoli.

2. Fase di Azioni.

Un giocatore può compiere 5 azioni diverse in qualsiasi ordine e quante volte desidera tranne la migrazione.

Le azioni possibili sono le seguenti:

- ☞ Spostamento
- ☞ Installazione
- ☞ Costruzione di un Tempio
- ☞ Migrazione
- ☞ Utilizzo delle capacità speciali dei Popoli alleati

2.1 Spostamento

Il giocatore mette una carta Popolo nel mazzo degli scarti e sposta la sua pedina nel territorio di questo popolo.

La prima volta, la pedina si sposta dalla cava verso la casella della nazione interessata, in seguito, la pedina si sposta sempre da una casella nazione ad un'altra.

Le pedine di entrambi i giocatori possono trovarsi nella stessa casella nei loro rispettivi quadrati.

2.2 Installazione

Il giocatore posiziona fuori dalla mappa una carta Popolo, nella colonna della localizzazione scelta. La condizione necessaria per un'installazione è che la pedina del giocatore deve trovarsi nella localizzazione dove si piazzerà la carta. In un turno possono essere giocate più carte Popolo

nello stesso posto.

In questo caso, le carte sono sistemate una sull'altra in modo tale che siano tutte visibili.

Una volta che una carta è stata posizionata, essa può essere spostata solo con una "Migrazione" oppure attraverso l'uso delle capacità speciali di un Popolo.

Esempio:

1) La pedina si trova presso i Sumeri. Sotto questa casella (fuori dalla mappa) si possono sistemare le carte una sull'altra in modo tale che siano tutte visibili.

Il giocatore vi posa 1 carta Assiri e 1 carta Persiani. Adesso vi ci sono dunque 3 carte Assiri e 1 carta Persiani.

2) Poi scarta una carta Assiri e sposta la sua pedina verso la casella Assiri.

3) Infine, vi gioca 2 altre carte Sumeri.

2.3 Costruzione di un Tempio

Il giocatore posa una carta Tempio su un sito di costruzione. La condizione necessaria per la costruzione di un Tempio, è che la pedina del giocatore si trovi nel sito dove si piazzerà la carta.

Per piazzare una carta Tempio, è necessario seguire la sequenza numerica delle carte Tempio. Una carta Tempio di Livello 1 può essere giocata su un luogo vuoto, poi, sopra questa può essere posta una carta Tempio di Livello 2, e così via. Questa regola può essere annullata solo usando le capacità speciali di alcuni Popoli (vedere più avanti nelle regole).

Inoltre, nei siti di costruzione ci devono essere almeno tante carte Popolo quanto il livello del tempio.

(Esempio: per costruire un Tempio di livello 4, in quel sito ci devono essere 4 o più carte Popolo).

Importante: Dopo aver costruito un Tempio, le carte Popolo possono essere spostate (ad esempio attraverso una Migrazione), senza dover ridurre l'altezza del Tempio.

Ogni giocatore può prendere le carte Tempio da entrambe le colonne di costruzione (la propria o quella dell'avversario), che si sono create durante la partita. Tuttavia, un giocatore può scegliere solo l'ultima carta scoperta delle colonne Templi.

All'inizio della partita, ogni giocatore possiede già una carta Tempio di 1° Livello.

La prima volta, per iniziare una costruzione, i giocatori dovranno usare proprio quella carta.

Esempio:

1) Il giocatore ha giocato una carta Medi e sposta la sua pedina sul sito dei Medi. Egli desidera anche costruire un Tempio e poiché vi ci sono già 4 carte Popolo davanti al sito, può

costruire fino al livello 4.

2) Prende la carta di livello 2 dal suo stock (colonna di costruzione), e quelle di livello 3 e 4 dallo stock dell'altro giocatore, e le piazza sul suo sito di costruzione.

3) Gioca allora 2 nuove carte Popolo, portando quindi il totale delle carte a 6.

4) Può prendere ancora la carta di livello 5 dallo stock del suo avversario e la carta di livello 6 dal proprio stock per posarle sul suo sito di costruzione.

2.4 Migrazione (una sola volta per turno)

Il giocatore può, qualunque sia la posizione della sua pedina, spostare da un sito verso un altro un gruppo di 3 carte Popolo.

Le 3 carte spostate sono necessariamente le ultime carte Popolo piazzate ed esse possono essere anche di nazionalità diversa.

Queste carte sono sistemate sopra le altre carte già presenti davanti al sito.

Attenzione: Dovete sempre spostare almeno 3 carte. La sequenza delle tre carte non deve essere cambiata.

Se in un sito ci sono solo una o due carte, la migrazione non può essere effettuata.

Limitazioni: La migrazione può essere effettuata solo una volta per turno.

Esempio:

1) La pedina del giocatore si trova nel sito degli Ittiti (giallo). Indipendentemente dalla posizione della pedina, l'azione di migrazione può essere eseguita una sola volta per turno.

2) Il giocatore sposta le ultime tre carte dal sito dei "Medi" (Sumero - Sumero - Ittita) nel sito dei Persiani (grigia). Queste carte, assieme a quelle presenti, formano una pila: Persiani - Sumeri - Sumeri - Sumeri - Ittiti. Il tempio sul sito dei Medi è preservato anche se resta una sola carta Popolo.

Tuttavia, per aumentare questo tempio a livello 5, bisognerà riportare sul sito 5 carte Popolo.

2.5 Utilizzo delle capacità speciali dei Popoli alleati

Ogni Popolo possiede una capacità speciale che può essere utilizzata quando 3 carte Popolo dello stesso tipo si susseguono senza interruzione in una colonna. Non è necessario che queste si trovino in cima alla colonna.

Per utilizzare questa capacità speciale è necessario scartare una delle 3 carte. Se ci sono più di 3 carte dello stesso tipo, sempre di seguito, si può utilizzare più volte la capacità speciale.

Ci sono due **condizioni** per utilizzare una capacità speciale:

- Essa deve essere utilizzata solo nella colonna dove è presente la propria pedina.

- Le tre carte popolo dello stesso tipo che si susseguono devono trovarsi in una stessa colonna.

Ogni Popolo possiede la propria abilità:

2.5.1 - Assiri (blu): Distruzione di un Tempio.

2.5.2 - Ittiti (giallo): Sottrarre il livello di un Tempio.

2.5.3 - Medi (verde): Diserzione.

2.5.4 - Sumeri (rosso): Cambio di fronte.

2.5.5 - Persiani (grigio): Saltare un Livello di costruzione.

2.5.6 - Tutti i Popoli: Dimezzare il numero di carte in mano.

2.5.1 - Distruzione di un Tempio con 3 Assiri

Su questo sito, il tempio dell'avversario è distrutto. Le carte Tempio sono messe a faccia coperta sopra al mazzetto. (non in quello di scarto).

La carta che si trova più in alto viene scartata per prima seguita dalla seconda e così via.

2.5.2 - Sottrarre il livello di un Tempio con 3 Ittiti

Su questo sito, recuperate la carta più alta del Tempio avversario e la piazzate sul vostro tempio. Le due condizioni seguenti devono essere pienamente osservate:

la carta Tempio rubata deve essere di livello più alto di quello della carta che si trova in cima al vostro tempio.

☞ Dovete avere almeno tante carte Popolo quanto il livello della carta che desiderate.

Potete rubare una carta Tempio anche se non avete nessun tempio sul vostro sito.

2.5.3 - Diserzione con 3 Medi

Su questo sito, tutte le carte di uno stesso popolo disertano e sono dunque scartate.

Il giocatore che utilizza la capacità speciale decide quale popolo è interessato. L'avversario deve mettere tutte le carte di questo Popolo nel mazzo degli scarti.

Attenzione, questo potere interessa solo l'avversario e non voi.

2.5.4 - Cambiamento di fronte con 3 Sumeri.

Su questo sito, tutte le carte di un Popolo uguali all'ultima carta Popolo posata (nella colonna dell'avversario), passano dal vostro lato.

2.5.5 - Saltare un Livello di costruzione usando 3 Persiani.

Su questo sito, un livello di costruzione può essere

ignorato, qualunque esso sia. Si può dunque passare direttamente al livello successivo, a condizione di rispettare le 2 condizioni seguenti:

☞ la carta Tempio richiesta deve trovarsi in una delle due linee di carte costruzione considerate.

☞ Dovete avere il numero necessario di carte Popolo per costruire il tempio.

Attenzione: Le carte Persiani appena scartate, vengono conteggiate nel totale.

2.5.6 - Dimezzare il numero di carte in mano con 3 carte Popolo qualsiasi.

Un giocatore può attivare qualsiasi combinazione di 3 carte Popolo identiche per obbligare il suo avversario a scartare la metà delle sue carte (in mano). L'avversario sceglie lui stesso le carte che scarterà.

Questa capacità speciale è utilizzata al posto della capacità speciale che ha ciascun Popolo.

Gli eventuali arrotondamenti saranno sempre calcolati per avvantaggiare l'avversario (es. con 5 carte in mano l'avversario ne deve scartare 2).

3. Prendere e sistemare le carte Tempio.

Al termine di tutte le sue azioni, il giocatore attivo prende due carte Tempio e le mette nella sua riserva per costruzioni future. La carta più alta è sistemata per prima, poi le altre si metteranno sopra lasciando le carte di sotto visibili.

Solo le carte che si trovano in cima alla pila potranno essere recuperate durante la fase di costruzione di un tempio.

Il turno è adesso terminato, si gioca il successivo.

Se avete in mano 4 carte o più, dovete indicare al vostro avversario il numero esatto di carte in vostro possesso.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina in 3 casi:

La partita termina quando un giocatore raggiunge un valore di 15 o più punti in costruzione di templi e in quel momento, il valore di costruzione dell'avversario è inferiore a 10.

Se invece l'avversario ha più di 10 punti, si entrerà nella fase finale del gioco.

In questa fase, il gioco continua normalmente. Il vincitore è il giocatore che raggiunge 20 punti di costruzioni di templi oppure colui che riduce i punti del suo avversario a meno di 10, realizzando 15 punti.

Nell'ultimo caso, il più raro, il gioco termina se viene presa l'ultima carta Tempio e piazzata in una riserva. In questo caso entrambi i giocatori calcolano i loro punti di costruzione e chi ha

ottenuto il valore più grande vince la partita. In caso di parità, vince il giocatore che possiede in mano il maggior numero di carte Popolo.

UN ESEMPIO DI PARTITA

L'esempio seguente dovrà aiutarvi a comprendere il meccanismo del gioco e le differenti azioni possibili. Sistemate le carte come nel diagramma e seguite la sequenza.

Sul sito degli Ittiti:

Giocatore 1: Sumeri - Sumeri - Sumeri - Sumeri - Assiri - Persiani - Persiani

Giocatore 2: Persiani - Sumeri - Assiri - Assiri - Medi

Sul sito dei Sumeri:

Giocatore 1: Persiani - Persiani

Sul sito dei degli Assiri:

Giocatore 1: Ittiti - Ittiti

Le carte giocatore 1:

Assiri, Ittiti, Sumeri

Il giocatore 1 ha la sua pedina sul sito degli Ittiti e vuole distruggere il tempio di livello 6 del suo avversario.

Vedete come il giocatore 1 può realizzare il suo obiettivo senza giocare una sola carta che ha in mano?

Soluzione: il giocatore 1 gioca la capacità speciale dei Sumeri (cambiamento di fronte), scarta uno dei Sumeri e recupera i Medi del suo avversario.

Poi fa migrare le carte Persiani/Persiani/Medi/ sul sito Sumeri e le posa sopra i Persiani che si trovano già lì.

La sua nuova combinazione di carte sul sito degli Ittiti è dunque: Sumeri -Sumeri - Sumeri - Assiri

Egli utilizza un'altra volta la capacità speciale dei Sumeri per recuperare i due Assiri che si trovano presso il suo avversario. Possiede ora 3 Assiri di seguito e può dunque utilizzarli per distruggere il tempio del suo avversario.

Scarta allora una carta Assiri e muove la sua pedina sul sito degli Assiri. Gioca una carta Ittiti su questo sito, questo gli dà 3 Ittiti. Il suo avversario ha già costruito su questo sito un tempio di livello 3 e lui stesso non ha ancora costruito niente, utilizza allora la capacità speciale dei suoi Ittiti per rubare il tempio di livello 3.

Scarta quindi una carta Ittiti, ciò riduce a 2 le carte Ittiti, ma egli può ugualmente rubare la carta Tempio di livello 3 perché la carta scartata è conteggiata nel numero di carte Popolo necessarie a costruire il tempio.

Finalmente scarta un Sumero e muove la sua pedina sul sito dei Sumeri.

Qui, egli ha una combinazione di 4 Persiani e un Medi. Utilizza quindi la capacità speciale propria di ciascun Popolo 2 volte di seguito scartando 2 Persiani e obbligando il suo avversario a scartare 2 volte la metà delle sue carte. Questi aveva inizialmente 7 carte, che riduce a 4 e poi a 2.

Con quest'ultima azione, il giocatore 1 termina il suo turno. Scopre 2 nuove carte Tempio. A causa della distruzione del tempio, queste carte sono di livello 1 e 2, che il suo avversario può utilizzare bene per ricostruire i suoi templi.

Gli autori

Uwe Rosenberg, nato nel 1970 vive a Dortmund. Diplomato in statistica è attualmente inventore di gioco professionista. Grazie a "Bonhanza" e a "Mamma Mia", i suoi due giochi di maggior successo, è stato già due volte nominato per il gioco dell'anno.

Hagen Dorgathen, nato nel 1968 abita anche lui a Dortmund. Questo eterno studente è un affezionato tifoso della squadra di calcio dello Schalke. I suoi piaceri sono oltre al gioco di società, (dal 1994 partecipa sempre alla finale del campionato di Germania di gioco da tavolo) la lettura e la politica. Babel è il suo primo gioco che viene pubblicato.

Redazione: TM-Spiele

Grafica: Claus Schobig

Traduzioni: Maria Rosaria Masone

Revisione delle regole italiane: Giovanni Capobianco e Sandro Polichetti.

L'autore e l'editore ringraziano i giocatori che hanno testato il gioco e letto la regola.

© KOSMOS Verlag

© TILSIT Editions