

Der vierte Streich von Uwe Rosenberg, und wieder ist es ein Kartenspiel, mit dem er den Einzug in unsere „Hall of Games“ schafft. Wobei dieses Werk - eine Zusammenarbeit mit Hagen Dorgathen - sein erstes Zweipersonen-Kartenspiel war und somit auch in der Kosmos-Serie „Spiele für Zwei“ erschien.

37



Was haben sich doch im Zwischenstromland - der Wiege der Menschheit - seit nunmehr 8000 Jahren für verschiedene Völker angesiedelt. Sumerer, Akkader, Gutäer, Elamiter, Babylonier, Amoriter, Hethiter, Kassiten, Hurriter, Assyrer, Meder, Chaldäer und schließlich die Perser. Wer nicht alle kennt, braucht sich nicht zu schämen, ich habe sie selber aus dem Lexikon herausgesucht. Aber was war das für eine bewegte Geschichte zwischen Euphrat und Tigris!

Soviele Völker brauchen wir bei "Babel" - einem Spiel aus der Kosmos Reihe "Spiele für zwei" - gottlob nicht! Fünf Stämme reichen vollkommen aus. Meder, Sumerer, Hethiter, Perser und Assyrer kommen auf 60 Völkerkarten je 12 mal vor. Daneben finden wir noch 2 Spielfiguren, einen Spielplan und 45 Tempelkarten in der kleinen Schachtel im bekannten Format.

Tempelkarten? Ja, der

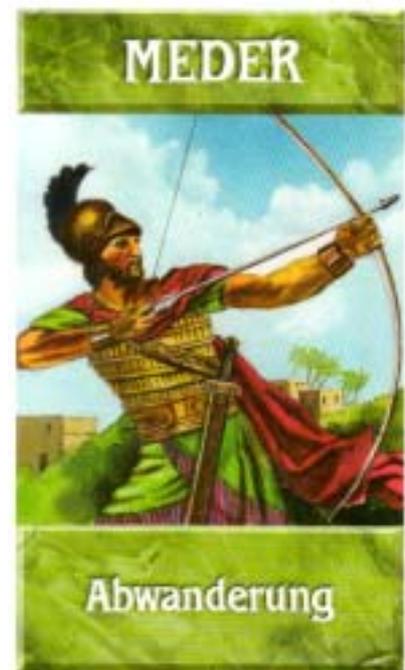
Ehrgeiz - eine typisch menschliche Charaktereigenschaft, die es zweifellos bereits in grauer Urzeit gegeben hat - treibt uns dazu, immer größere, schönere und gewaltigere Tempelanlagen als unser Kontrahent zu errichten. Auf dem Spielplan finden wir dafür fünf Orte mit je zwei Bauplätzen. Anfangs sind dies nur etwas größere Gruben, welche der Bebauung harren.

Wir beginnen das Spiel mit 5 Völkerkarten in der Hand und einer Tempelkarte mit der Baustufe "1". Zwischen uns und unserem Kontrahenten liegt der anfangs noch leere Spielplan, daneben je ein Stapel mit gemischten Tempelkarten und Völkerkarten. Sind wir an der Reihe, heben wir zunächst drei neue Völkerkarten ab. Danach ist unsere Aktionsphase, in der wir beliebig viele Aktionen durchführen können, solange wir die dafür notwendigen Voraussetzungen erfüllen. Zum Abschluss unseres Zuges heben wir zwei Tempelkarten ab und

legen sie an seiner Seite des Bauhofs offen an.

Befassen wir uns nun genauer mit den einzelnen Möglichkeiten während der Aktionsphase an. Dabei fällt auf, dass die Völkerkarten eindeutig der eigentliche Motor des Spiels sind. Sie erfüllen gleich mehrere Funktionen. Wir benötigen sie zum Reisen und zum Ansiedeln und sie bringen wertvolle Vorteile bei der Völkerwanderung und durch die Sonderfähigkeiten der einzelnen Völker.

Beim **Reisen** spielen wir eine Völkerkarte aus und ziehen unsere Spielfigur an den entsprechenden Bauplatz. Warum man seine Spielfigur von Ort zu Ort schicken soll-



te? Na, weil man stets nur an dem Ort tätig sein darf, an dem sich die eigene Spielfigur befindet!

Unter **Ansiedeln** versteht man das Anlegen von Völkerkarten an einem Bauplatz. Eine neue Völkerkarte muss dabei am unteren Spielplanrand gelegt werden, neue Karten überlappend darunter angelegt. Welche und wieviele Völkerkarten wir ansiedeln, ist völlig uns überlassen, auch können verschiedene Völker an einem Bauplatz liegen. Voraussetzung ist nur, dass die Spielfigur an dem Ort weilt.

Beim **Bauen** nehmen wir die unterste Karte von den zwei Kartenkolonnen, die sich im Verlauf des Spiels bilden und legen sie auf den Bauplatz eines Ortes. Neben der Bedingung, dass sich an dem Ort die eigene Spielfigur befinden muss, ist zu beachten, dass dort mindestens so viele Völkerkarten ausliegen, wie die Baustufe vorgibt. Also vier oder mehr Völkerkarten für den Bau der vierten Stufe. Außerdem muss die numerische Folge eingehalten werden, wir bauen ja auch daheim zuerst den Keller, dann Erdgeschoss, 1. Stock, etc.

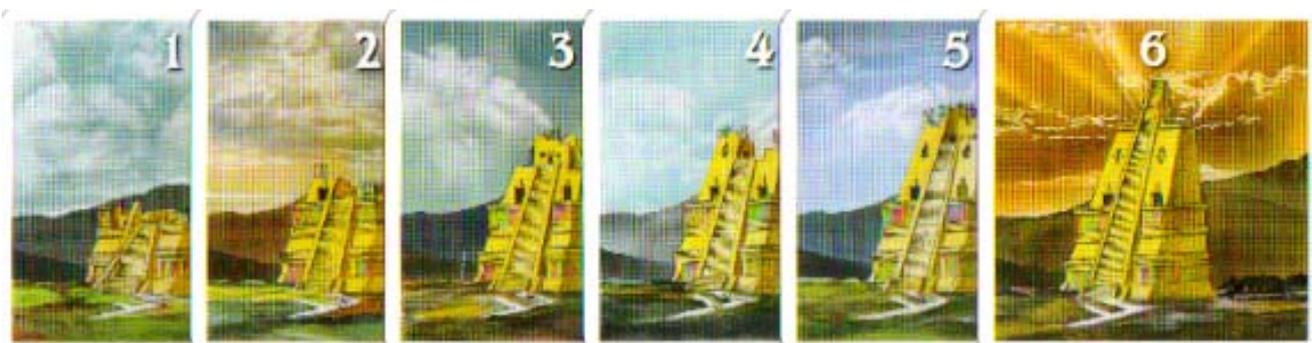


Bis hierher läuft alles recht linear und unspektakulär ab. Aber das ändert sich mit den **Völkerfähigkeiten**. Jedes Volk besitzt nämlich eine besondere Fähigkeit, die es dann einsetzen kann, wenn es geschlossen auftritt. Dafür müssen an einem Ort drei oder mehr gleiche Völkerkarten unmittelbar hintereinander ausliegen. Wollen wir die Sonderfähigkeit einsetzen, müssen wir eine der drei Karten aus der Folge ziehen und auf den Ablagestapel legen. Natürlich muss auch wie gehabt die Spielfigur am betreffenden Ort anwesend sein.

Und was können nun die einzelnen Völker so alles? Die

Perser und die Hethiter helfen beim Tempelbau. Die Perser, indem sie uns erlauben, eine beliebige Baustufe auszulassen ("Baustufen-sprung"); die Hethiter, indem sie uns vom gegnerischen Bauplatz am selben Ort die oberste Tempelkarte stehlen lassen ("Baustufenraub"). Zerstörerischer hingegen die Fähigkeit der Assyrer: Mit ihrer Hilfe lässt sich der gegnerische Tempel an diesem Ort einreißen ("Tempeleinsturz"). Die Meder und Sumerer sind kriegerische Völker. Mit den Medern lässt sich ein komplettes Volk beim Gegner vertreiben ("Abwanderung"), mit den Sumerern können wir aus der gegnerischen Kolonne alle zuletzt liegenden gleichen Völkerkarten zu den eigenen Völkerkarten legen ("Seitenwechsel"). Und mit einem "Drilling" eines beliebigen Volkes lässt sich die Anzahl der Handkarten beim Gegner halbieren.

Noch mehr Dynamik erfährt "Babel" durch eine weitere Aktion: der **Völkerwanderung**. Dabei können wir, unabhängig vom Standort seiner Spielfigur, die drei zuletzt liegenden Völkerkarten eines Ortes an einen anderen Ort umlegen. Diese



Aktion dürfen wir jedoch während eines Zuges nur ein einziges Mal durchführen.

Jeder Spieler versucht natürlich, mit seinen Aktionen den eigenen Tempelbau zu forcieren und dem Gegner dies möglichst schwer zu machen. Doch wer gewinnt nun den Wettkampf um die höchsten Tempel? Sobald ein Spieler mit seinen Tempelbauten eine Summe von 15 oder mehr erreicht und zu diesem Zeitpunkt der Gegner auf weniger als 10 Punkte kommt, hat er gewonnen. Komplizierter wird es, wenn der andere Spieler diese ominöse 10-Punkte-Hürde erreicht. Dann geht das Spiel in die Endphase, in der solange weiter gespielt wird, bis es einer schafft, entweder selber auf 20 oder mehr Punkte zu kommen oder seinen Gegner unter 10 zu bringen.

Das alles ergibt ein höchst interessantes Spiel. Klar ist lange Vorausplanung nicht gut möglich, die Ausla-



ge ändert sich stets und die Aktionen des Gegners können die eigenen Pläne zunichte machen. Außerdem muss man sich nach den gezogenen Karten richten, dies erfordert mehr Flexibilität und taktische Kniffs als strategisches Können. Man steht meist vor der Qual der Wahl zwischen verschiedenen Möglichkeiten. Das Glück spielt auch eine kleine Rolle bei "Babel", wobei es beim Ziehen der Völkerkarten

nicht spielentscheidend ist, da jedes Volk seine Vorteile bringt. Entscheidender ist da vielmehr, wie die Tempelkarten auftauchen. In meinen zahlreichen Partien, die ich gegen meinen Schwiegervater machte, gab es einige, die sehr schnell entschieden wurden, da die Tempelkarten derart aufgetaucht sind, dass eine Seite klar im Vorteil war. Andere Partien hingegen waren so ausgeglichen, dass das Spiel über eineinhalb Stunden dauerte. Aber gerade dann ist "Babel" ausgesprochen spannend und fesselnd. Ich kann "Babel" wirklich allen Freunden anspruchsvoller Zweipersonenspiele empfehlen.

Game News-  
Wertung



<b>Info-Box</b>	
<b>Titel:</b>	Babel
<b>Art:</b>	Kartenspiel
<b>Autoren:</b>	Uwe Rosenberg & Hagen Dorgathen
<b>Spieler:</b>	für 2 Spieler
<b>Alter:</b>	ab 12 Jahren
<b>Verlag:</b>	Kosmos Spiele
<b>Jahr:</b>	2000
<b>Dauer:</b>	45 bis 60 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. Euro 15,-

