

## **Babel – Übersicht Aktionen und Fähigkeiten**

### 5 mögliche Aktionen

beliebige Reihenfolge, auch mehrfach \*

**Reisen** – Karte abwerfen, Figur an entsprechenden Ort versetzen

**Ansiedeln** – Karte an Ort mit eigener Figur

**Tempelbau** – Nächste Stufe an Ort mit eigener Figur

**Völkerwanderung** - 3 letzte Karten eines beliebigen Ortes umsiedeln (\* nur 1x / Spielzug!)

**Spezielle Fähigkeit** – 3 Karten eines Volkes direkt untereinander, nur an Ort mit eigener Spielfigur.

### Spezielle Fähigkeiten

ASSYRER – **Tempeleinsturz**  
Karten unverändert auf Stapel

HETHITER - **Baustufenraub**  
Stufensprung erlaubt, Mindestzahl eigener Völkerkarten beachten!

MEDER - **Abwanderung**  
Ein komplettes Volk des Gegners auf Ablagestapel

SUMERER - **Seitenwechsel**  
Zuletzt liegende *gleiche* Karten des Gegners zu eigenen Karten

PERSER - **Baustufensprung**  
*Eine* Stufe darf übersprungen werden, Mindestzahl eigener Völkerkarten beachten!

ALLE – **Handkartenhalbierung**

*Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Ferdinand Köther  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)*