

Babel

Conditions de victoire

- 15 niveaux de temple si l'adversaire < 10
- 20 niveaux de temple sinon
- Le plus grand nombre de temple si toutes les cartes temple ont été piochées.

Préparation

5 cartes peuple + 1 carte temple niveau 1 par joueur
Les pions sont placés dans les carrières.

Tour de jeu

Piocher 3 cartes peuple
Effectuer autant d'actions que souhaité
Piocher 2 cartes temple et les ajouter à sa réserve, la plus petite dessus

Actions

- **Voyager** : Se défausser d'une carte peuple et déplacer son pion sur la case peuple correspondant.
- **Coloniser** : Poser une carte peuple sur la rangée où est le pion
- **Constuire temple** sur le site où est le pion. Prendre une carte temple du sommet de l'une des réserves. Respecter l'ordre des niveaux (1, 2, 3, ...)
Le niveaux maximal constructible correspond au nombre de cartes peuple posées dans cette rangée.
- **Migration** : Déplacer les 3 cartes du dessus d'une rangée vers une autre, indépendamment de la position du pion.
UNE SEULE FOIS PAR TOUR.
- **Compétence spéciale** : Il faut 3 cartes consécutives d'un même peuple dans la rangée où se trouve le pion.
L'utilisation de cette compétence oblige de se défausser d'une des 3 cartes. Toutes les actions sont effectuées dans la rangée correspondante.

Assyrer (Bleu) : Destruction du temple adverse
Les cartes sont retournées et placées sur le dessus de la pioche.

Hethiter (Jaune) : Voler le niveau supérieur du temple adverse.
La carte de niveau supérieure est volée et placée sur son temple, à condition qu'il y ait suffisamment de carte peuple dans la rangée et que le niveau du temple soit inférieur au niveau de la carte volée (pas de carte = niveau 0).

Meder (Vert) : Départ d'un peuple.
Votre adversaire se défausse de toutes les cartes du peuple de votre choix contenue dans la rangée.

Sumerer (Rouge) : Migration.
Votre adversaire vous donne la dernière cartes de sa rangée et toutes les autres cartes du même peuple qui lui sont contiguës. Elles sont placées dans la suite de votre rangée.

Perser (Gris) : Sauter un niveau
Permet de sauter un niveau de construction, à condition qu'il y ait le nombre requis de carte peuple dans votre rangée.

Tous : Oblige l'adversaire à jeter la moitié de ses cartes (arrondi au point inférieur). L'adversaire a le choix des cartes qu'il jette.

Babel

Conditions de victoire

- 15 niveaux de temple si l'adversaire < 10
- 20 niveaux de temple sinon
- Le plus grand nombre de temple si toutes les cartes temple ont été piochées.

Préparation

5 cartes peuple + 1 carte temple niveau 1 par joueur
Les pions sont placés dans les carrières.

Tour de jeu

Piocher 3 cartes peuple
Effectuer autant d'actions que souhaité
Piocher 2 cartes temple et les ajouter à sa réserve, la plus petite dessus

Actions

- **Voyager** : Se défausser d'une carte peuple et déplacer son pion sur la case peuple correspondant.
- **Coloniser** : Poser une carte peuple sur la rangée où est le pion
- **Constuire temple** sur le site où est le pion. Prendre une carte temple du sommet de l'une des réserves. Respecter l'ordre des niveaux (1, 2, 3, ...)
Le niveaux maximal constructible correspond au nombre de cartes peuple posées dans cette rangée.
- **Migration** : Déplacer les 3 cartes du dessus d'une rangée vers une autre, indépendamment de la position du pion.
UNE SEULE FOIS PAR TOUR.
- **Compétence spéciale** : Il faut 3 cartes consécutives d'un même peuple dans la rangée où se trouve le pion.
L'utilisation de cette compétence oblige de se défausser d'une des 3 cartes. Toutes les actions sont effectuées dans la rangée correspondante.

Assyrer (Bleu) : Destruction du temple adverse
Les cartes sont retournées et placées sur le dessus de la pioche.

Hethiter (Jaune) : Voler le niveau supérieur du temple adverse.
La carte de niveau supérieure est volée et placée sur son temple, à condition qu'il y ait suffisamment de carte peuple dans la rangée et que le niveau du temple soit inférieur au niveau de la carte volée (pas de carte = niveau 0).

Meder (Vert) : Départ d'un peuple.
Votre adversaire se défausse de toutes les cartes du peuple de votre choix contenue dans la rangée.

Sumerer (Rouge) : Migration.
Votre adversaire vous donne la dernière cartes de sa rangée et toutes les autres cartes du même peuple qui lui sont contiguës. Elles sont placées dans la suite de votre rangée.

Perser (Gris) : Sauter un niveau
Permet de sauter un niveau de construction, à condition qu'il y ait le nombre requis de carte peuple dans votre rangée.

Tous : Oblige l'adversaire à jeter la moitié de ses cartes (arrondi au point inférieur). L'adversaire a le choix des cartes qu'il jette.