

# 바벨 (Babel)

Uwe Rowsenberg, Hagen Dorgathen  
Kosmos, Rio Grande Games  
2명

## 소개

과거 여러 황금 시대를 거쳐 수많은 종족의 고향이었던 메소포타미아에서는 여러 종족이 새로 신전을 짓거나 다른 종족이 지은 신전을 더 높게 쌓아올리곤 했다. 그래서 마치 하늘에 닿을 듯 높은 신전은 얼마나 아름답고 높은지 보는 사람들의 숨이 막힐 정도였다. 그러나 이러한 신전도 결국엔 전쟁과 자연재해로 무너졌다. 그렇게 되면 장인들은 새로 신전을 짓기 시작하거나 다른 신전으로 일하러 가거나 아니면 그냥 고향으로 돌아가곤 했다. 이런 역경 속에서도 신전은 계속해서 하늘로 올라갔다. **바벨**은 이를 배경으로 한다.

## 목표

가장 높고 값진 신전을 쌓는 사람이 이긴다.

## 내용물

- 놀이판 1개 : 신전 카드를 쌓아둘 공간 1개와 각자의 신전 건축지 5곳이 있다
- 신전 카드 45장 : 1층 10장, 2층 9장, 3층 8장, 4층 7장, 5층 6장, 그리고 6층 5장
- 종족 카드 60장 (다섯 종족 12장씩)
  - 메디아인 (메데, Mede, 초록)
  - 수메르인 (Sumerian, 빨강)
  - 히타이트인 (헛, Hitite, 노랑)
  - 페르시아인 (바사, Persian, 잿빛)

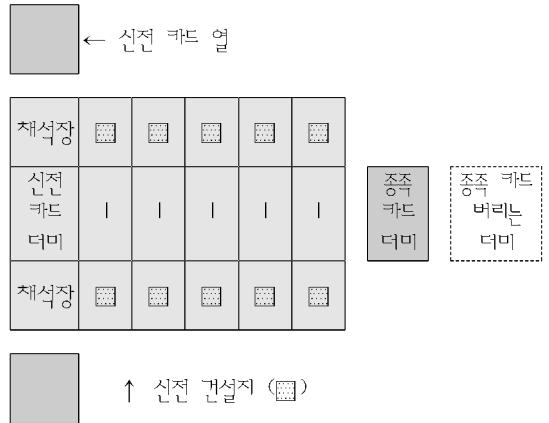
앗시리아인 (앗수르, Assyrian, 파랑)

- 석상 2개
- 규칙서

## 준비하기

- 두 사람 사이에 판을 놓는다 (3쪽 그림).
- 신전 카드에서 1층짜리 신전 카드 2장을 뺀다. 빼낸 신전 카드는 1장씩 가져가 자기 채석장 옆에 앞이 보이게 펼쳐둔다. 이 카드가 자기 신전 줄의 첫 카드가 된다. 나머지 신전 카드는 섞어서 신전 카드를 쌓아두는 곳에 뒷면이 보이게 쌓아둔다.
- 종족 카드를 섞어 **5장씩** 가져가 앞면이 보이지 않게 손에 든다. 남은 카드는 판 옆에 뒷면이 보이게 쌓아 종족 카드 더미를 만든다.

## 상대방 자리



## 내 자리

- 각자 석상을 가져가 (신전 카드 더미 옆) 자기 채석장에 놓는다.

· 연장자부터 시작해 번갈아 차례대로 진행한다.

### 카드

카드에는 두 가지가 있다.

#### 종족 카드

- 카드 위에 종족 이름이 쓰여 있다.
- 색깔은 이 카드를 써서 석상을 옮길 수 있는 곳을 나타낸다.
- 그림 아래에는 종족의 특수 능력이 적혀 있다.

#### 신전 카드

- 숫자는 신전의 층수를 나타낸다. 1이 가장 낮고 6이 가장 높다.

### 진행 방법

자기 차례가 되면 다음 세 단계로 진행한다.

1. 종족 카드 가져오기
2. 행동
3. 신전 카드 가져와 배치하기

1단계와 3단계는 무척 빨리 진행된다. 이 놀이의 핵심은 2단계에 있다. 손에 들고 있는 카드에 따라 순서도 맘대로 행동 회수도 맘대로, 행동할 수 있는 선택의 범위는 매우 넓다.

#### 1. 종족 카드 가져오기

자기 차례가 되면 먼저 종족 카드 더미에서 카드 3장을 가져와 손에 더한다. 시작하면서 손에 이미 종족 카드를 5장 가지고 있을 때에도 마찬

가지다.

종족 카드 더미가 바닥나면 버리는 더미를 섞어 다시 종족 카드 더미를 만든다.

#### 2. 행동

행동에는 다섯 가지가 있고, 순서도 맘대로 회수도 맘대로 할 수 있다 (이주는 제외).

- 1) 여행
- 2) 정착
- 3) 신전 건설
- 4) 이주 (한 차례에 한 번만)
- 5) 특수 능력

##### 1) 여행

종족 카드 1장을 써서 버리는 더미에 내고 그 카드의 종족 지역으로 자기 석상을 옮긴다. 맨 처음으로 하는 여행에서는 자기 채석장으로부터 석상을 옮기게 된다. 다음 번 여행이 있기까지 이 석상은 그곳에 그대로 놓인다. 두 사람의 석상이 같은 종족의 지역에 있어도 된다.

##### 2) 정착

종족 카드를 판의 자기 쪽에 놓는다. 카드는 자기 석상이 있는 곳의 신전 건축지 옆에만 놓을 수 있다. 먼저 놓인 카드와 조금씩 겹치게 해서 어떤 카드가 놓였는지 알 수 있게끔 한다.

한 차례에 종족 카드 여러 장을 같은 지역이나 (자기 석상을 옮긴다면) 다른 지역에 놓을 수 있다. 일단 카드를 내려놓고 나면 이주나 특수 능력을 쓸 때만 카드를 옮길 수 있다 (뒤를 볼 것).

예시 (5쪽 그림)

- ① 석상이 수메르 지역에 있다. 손에 들고 있던 앗시리아인 카드 1장과 페르시아인 카드 1장을 이미 앗시리아인 카드 2장이 있는 곳 위에 내려놓는다. 따라서 이제 그곳에는 앗시리아인 카드 3장과 페르시아인 카드 1장이 있다.
- ② 다음으로 손에 들고 있던 앗시리아인 카드 1장을 버리는 더미에 내고 석상을 앗시리아 지역으로 옮긴다.
- ③ 끝으로 앗시리아 지역의 신전 건축지 옆에 수메르인 카드 2장을 내려놓는다.

**3) 신전 건설**

자기 석상이 있는 지역의 신전 건축지에 신전 카드를 1장 내려놓는다.

신전 카드는 숫자 크기대로 놓아야 한다. 즉, 빈터에는 1층짜리 신전 카드만 놓을 수 있고, 1층짜리 신전 카드 위에는 2층짜리 신전 카드를 놓을 수 있고, 하는 식이다. 단, 특수 능력을 쓸 때는 예외다 (뒤를 볼 것).

단, 놓으려고 하는 신전 카드의 층수는 그 지역에 있는 종족 카드의 장수와 같거나 작아야 한다. 예를 들어 4층짜리 신전 카드를 쌓으려면 그 지역에 종족 카드가 적어도 4장 있어야 한다. 하지만 일단 신전을 짓고 나면 신전의 층수를 낮추지 않고도 (이주 등을 통해) 그 지역에서 종족 카드를 없앨 수 있다.

신전 카드는 자기 쪽은 물론 상대방 쪽에 있는 신전 카드 줄에서도 가져다 쓸 수 있다. 단, 맨 위카드만 가져다 쓸 수 있다. 맨 처음에는 1층짜리 신전 카드를 1장씩 갖고 있으며, 처음 맞는 자기 차례에서 이 신전 카드를 꼭 써야 한다.

예시 (6쪽 그림)

- ① 미디어인 카드를 1장 써서 자기 석상을 미디어 지역으로 옮긴다. 여기에 신전을 지을 생각이다.
- ② 이 지역에는 종족 카드가 4장 있으므로 4층짜리 신전을 지을 수 있다. 자기 쪽에서 2층짜리 신전 카드를 1장 가져오고 상대방 쪽에서 3층짜리와 4층짜리 신전 카드를 1장씩 가져와 4층짜리 신전을 짓는다.
- ③ 미디어 지역에 종족 카드 2장을 더 놓아서 이 지역의 종족 카드를 6장까지 늘린다.
- ④ 마지막으로 상대방 쪽에서 5층짜리 신전 카드 1장, 그리고 자기 쪽에서 6층짜리 신전 카드 1장을 가져와 미디어 지역에 신전을 짓는다 (종족 카드가 6장 있으므로 6층까지 지을 수 있다).

**4) 이주 (한 차례에 한 번만)**

자기 석상이 어디에 있든 상관없이 종족 카드 3장을 한 지역에서 다른 지역으로 옮길 수 있다. 맨 위 카드 3장을 옮긴다. 옮기는 카드는 같은 종족이어도 되고 서로 다른 종족이어도 된다. 비어 있는 지역으로 옮겨도 되고 이미 다른 종족 카드가 있는 지역으로 옮겨도 된다. 어떤 카드가 있는지 알 수 있도록 카드는 조금씩 겹쳐둔다.

카드는 딱 3장만 옮길 수 있다. 게다가 카드의 순서도 바꾸면 안 된다.

**주의)** 종족 카드가 3장 미만이면 그 지역에서 카드를 옮길 수 없다.

이주한 뒤 한 지역에 있는 카드의 장수가 그 지역의 신전 층수보다 작아도 괜찮다.

**주의)** 이주는 자기 차례에 딱 한 번만 할 수 있다. 하지만 다른 네 가지 행동은 할 수만 있다면 여러 번 반복해서 해도 된다.

예시 (7족 그림)

- ① 석상은 히타이트 지역에 있다. 하지만 이곳의 카드는 옮길 수 있는 조건이 아니다.
- ② 메디아 지역에 있는 맨 위의 종족 카드 3장 (수메르인, 수메르인, 히타이트인)을 페르시아 지역으로 옮긴다. 이제 페르시아 지역에는 페르시아인, 수메르인, 수메르인, 수메르인, 히타이트인 순서대로 카드가 놓였다. 수메르인 카드가 3장 있기 때문에 특수 능력으로 상대를 위협하게 된다 (아래를 볼 것). 메디아 지역에는 이제 종족 카드가 1장밖에 없지만 4층짜리 신전은 그대로 남는다. 하지만 이 신전을 5층으로 쌓으려면 메디아 지역에 카드를 4장 더 보태야 한다.

**5) 특수 능력**

종족마다 특수 능력이 있어서 한 지역에 같은 종족 카드가 연속해서 **3장 이상** 모이면 그 종족의 특수 능력을 쓸 수 있다. 연속된 카드 3장이 맨 위에 있을 필요는 없다. 특수 능력을 쓸 때는 그 카드 3장 가운데 1장을 버리는 더미에 버린다.

**주의)** 한 지역에 같은 종족 카드가 연속해서 4장 이상 있다면 이번 차례에 특수 능력을 두 번 이상 쓸 수도 있다.

종족의 특수 능력을 쓰기 위해서는 다음 두 조건을 만족시켜야 한다.

- 자기 석상이 있는 지역에서만 특수 능력을 쓸 수 있다. 물론 적당한 종족 카드를 갖고 있다면 석상을 옮기면 된다.
- 쓰려는 종족 카드 3장도 자기 석상이 있는 지역에 있어야 한다.

종족마다 갖고 있는 특수 능력은 다음과 같다.

앓시리아 : 신전 무너뜨리기 히타이트 : 신전 꼭대기층 훔치기 메디아 : 쫓아내기 수메르 : 매수하기 페르시아 : 한 층 건너뛰기 모든 종족 : 손에 든 카드 반 버리게 하기
--

**앓시리아 3장 : 신전 무너뜨리기**

앓시리아인은 해당 지역에 있는 상대방 신전을 무너뜨린다. 신전 카드는 순서를 바꾸지 말고 뒷면이 보이게 신전 카드 더미에 놓는다. 즉, 신전 카드 더미 바로 위에는 층수가 가장 높은 카드가 오고 다음으로 그보다 낮은 카드가 순서대로 놓인다.

**히타이트 3장 : 신전 꼭대기층 훔치기**

히타이트인은 해당 지역에 있는 상대방 신전의 꼭대기층을 훔쳐와 자기 신전 위에 쌓는다. 단, 다음 두 조건을 만족시켜야 한다.

- 해당 지역에서 상대방 신전 (훔쳐온 층수)이 자기 신전보다 높아야 한다. 1층이든 2층이든 하여튼 높기만 하면 된다.
  - 훔쳐온 층수를 지원할 수 있을 만큼 그 지역에 종족 카드가 (특수 능력을 쓴 뒤 버리는 카드를 포함해) 충분해야 한다 (예를 들어 5층이라면 5장 등).
- 자기 쪽에 신전 카드가 하나도 없어도 남의 신전 꼭대기층을 훔쳐올 수 있다.

**메디아 3장 : 쫓아내기**

해당 지역에서 상대방의 어느 한 종족을 모두 쫓아낼 수 있다. 어떤 종족을 쫓아낼지는 이 능력을 쓰는 사람이 정한다. 추방된 쪽은 그 지역에 있는 해당 종족 카드를 모두 (카드가 그 지역 내 어디에 있는지 상관없이) 버리는 더미에 버린다.

**수메르 3장 : 매수하기**

수메르인은 상대방 종족 카드를 매수한다. 해당 지역에서 상대방 쪽 맨 위에 있는 종족이 매수되기 때문에, 그 지역에서 그 종족과 같은 상대방의 종족 카드는 모두 매수된다. 매수된 카드는 그 지역의 자기 쪽 카드 맨 위에 놓는다.

**페르시아 3장 : 한 층 건너뛰기**

페르시아인은 해당 지역에서 신전을 쌓을 때 한 층 건너뛸 수 있다. 단, 다음 두 조건을 만족시켜야 한다.

- 두 사람의 신전 카드 줄 어느 쪽에서든 신전 카드를 가져올 수 있어야 한다.
- 건너편 층수를 지원할 수 있을 만큼 (특수 능력을 쓴 뒤 버리는 카드를 포함해) 종족 카드가 충분해야 한다 (예를 들어 5층이라면 5장 등).

**같은 종족 3장 : 손에 든 카드 반 버리게 하기**

한 지역에 다섯 종족 중 아무거나 연속해서 3장 있으면 상대방이 손에 들고 있는 카드에서 반을 버리게 할 수 있다 (반내림). 예를 들어 5장 들고 있었다면 2장을 버린다. 어떤 카드를 버릴지는 공격받은 사람이 정한다. 버리는 더미에 카드를 버릴 때는 어떤 카드를 버리는지 알 수 있

도록 한번에 한 장씩 공개하면서 버린다.

**3. 신전 카드 가져와 배치하기**

행동 단계가 끝나면 신전 카드 더미에서 신전 카드 **2장**을 가져와 자기 쪽 신전 카드 줄에 앞에 보이게 놓는다. 이때 층수가 보이도록 조금씩 겹쳐둔다. 신전 카드를 놓을 때는 높은 층을 먼저 놓고 낮은 층을 그 다음에 놓는다. 신전을 지을 때는 신전 카드 줄에서 맨 위 카드를 가져가야 한다는 걸 잊지 않도록.

이것으로 이번 차례가 끝난다.

만약에 자기 차례가 끝났을 때 손에 종족 카드를 4장 이상 들고 있다면 자기가 카드를 몇 장 들고 있는지 상대방에게 알려 주어야 한다.

**끝내기**

- 이 놀이를 끝내는 데는 세 가지 경우가 있다.
  - 모든 신전을 더해 한 사람이 **15층 이상**을 쌓았는데 다른 사람은 **9층 이하**를 쌓았다면 끝난다. 하지만 한 사람이 15층 이상 쌓았지만 다른 사람이 10층 이상 쌓았다면 끝내기 단계에 들어간다.
  - 끝내기 단계에서는, 누군가 **20층 이상**을 쌓거나 반대로 누군가 **9층 이하**를 쌓게 되면 끝난다. 이때 누가 먼저 15층을 쌓아서 끝내기 단계로 들어오게 되었는지는 중요하지 않다.
  - 위 조건으로 끝나기 전이라도 **마지막 신전 카드**를 가져가게 되면 그 즉시 끝난다.
- 각자 자기 신전의 모든 층수를 더한다. 층수의 합이 더 큰 사람이 이긴다. 동점이라면 손에 들고 있는 종족 카드가 더 많은 사람이 이긴다.

## 예시

이 예시에서는 2단계 행동의 한 가지 경우를 보여준다. 10쪽 그림과 같이 판과 카드를 배치하고 직접 따라하면 좀 더 쉽게 이해할 수 있다.

### 히타이트 지역:

아라치 : 수메르인 - 수메르인 - 수메르인 - 수메르인 - 앗시리아인 - 페르시아인 - 페르시아인

마루치 : 페르시아인 - 수메르인 - 앗시리아인 - 앗시리아인 - 메디아인

### 수메르 지역:

아라치 : 페르시아인 - 페르시아인

### 앗시리아 지역:

아라치 : 히타이트인 - 히타이트인

아라치의 손: 앗시리아인, 히타이트인, 수메르인

아라치의 석상은 히타이트 지역에 있고 아라치는 이 지역에 있는 상대방 9층짜리 신전을 무너뜨리려고 한다.

**해법** : 아라치는 먼저 히타이트 지역에서 수메르의 특수 능력 (매수)을 써서 마루치의 메디아인 카드를 1장 가져온다. 이제 히타이트 지역에 있는 수메르인 카드 1장을 버려야 한다.

다음으로 히타이트 지역 맨 위에 있는 카드 3장 (페르시아인, 페르시아인, 메디아인)을 수메르 지역으로 옮긴다. 이제 아라치의 수메르 지역에는 페르시아인, 페르시아인, 페르시아인, 페르시아인, 메디아인이 놓인다.

아라치는 이제 히타이트 지역에 수메르인, 수메르인, 수메르인, 앗시리아인을 갖고 있다. 아라치는 다시 수메르의 특수 능력을 써서 마루치의

앗시리아인 카드 2장을 가져온다. 이제 아라치의 이 지역에는 수메르인, 수메르인, 앗시리아인, 앗시리아인, 앗시리아인이 놓인다 (특수 능력을 썼으므로 수메르인 카드를 1장 버려야 했다).

이제 아라치는 히타이트 지역에서 앗시리아의 특수 능력을 써서 마루치의 6층짜리 신전을 무너뜨린다.

다음으로 아라치는 손에 들고 있던 앗시리아인 카드를 버리는 더미에 내고 석상을 앗시리아 지역으로 옮긴다. 그리고는 손에 들고 있던 히타이트인 카드를 내서 히타이트 카드 3장을 만들고, 특수 능력을 써서 마루치의 신전 꼭대기층 (3층)을 훔친다. 훔쳐온 꼭대기층을 자기 신전 건축지 (비어 있음)에 놓았으므로 이제 앗시리아 지역에 3층짜리 신전을 갖게 됐다. 특수 능력을 썼으므로 히타이트인 카드 1장을 버린다.

끝으로 손에 든 수메르인 카드를 버리는 더미에 내고 석상을 수메르 지역으로 옮긴다. 이 지역에는 아가 이주를 통해 페르시아인, 페르시아인, 페르시아인, 페르시아인, 메디아인이 놓여 있다. 아라치는 모든 종족이 쓸 수 있는 특수 능력을 2번 써서 마루치가 들고 있던 카드를 두 번에 걸쳐 반씩 줄인다. 마루치는 손에 카드를 7장 가지고 있었지만 4장으로 줄어들고 다시 2장으로 줄어든다. 어떤 카드를 버릴지는 마루치가 정한다.

이렇게 해서 아라치의 2단계가 끝난다.

아라치는 1층짜리 카드와 2층짜리 카드, 이렇게 신전 카드 2장을 뽑는다. 이 카드는 마루치가 파괴된 신전을 복구하는 데 쓸 수도 있다. 아라치는 자기 쪽 신전 카드 줄에 2층짜리 카드를 먼저 놓고 그 위에 1층짜리 카드를 놓는다.

이제 마루치 차례이다.