

A M Y I T I S

Fasi del Round

• PREPARAZIONE

- A) ARTIGIANI:** il primo giocatore mescola le carte Artigiano e le dispone scoperte a gruppi di 3 in base al numero di giocatori.
- B) REDDITO:** i giocatori con la carta Banchiere ricevono Talenti e Punti Prestigio (PP).

• AZIONI

I giocatori, in senso orario, continuano ad eseguire le azioni a partire dal primo giocatore finché tutti hanno passato.

- A) PASSARE:** posiziona un cubetto nel riquadro "Rinuncia". Se e quando è ancora il tuo turno, prendi 1 Talento.
- B) RECLUTARE:** gioca una carta Artigiano e paga tanti Talenti quante sono le carte già girate in quel gruppo. Gira la carta giocata.
- 1) **CONTADINO:** aggiungi un cubetto nello spazio libero più a sinistra di uno dei due campi e prendi il gettone Risorsa corrispondente. Quando una fila è piena, il giocatore che ha la maggioranza prende una carta Giardiniere (se ce ne sono). In caso di pareggio, non la prende nessuno. In ogni caso si svuota la fila. [NOTA: il Vino vale come jolly per le altre risorse]
- 2) **SACERDOTE:** aggiungi un cubetto a sinistra di un tempio. Fa scorrere verso destra gli altri cubetti. Restituisci al proprietario i cubetti espulsi.
- 3) **INGEGNERE:** aggiungi un cubetto su un'area Irrigazione disponibile sul tabellone e guadagna 2 punti Prestigio.
- 4) **MERCANTE:** prendi un gettone Cammello dalla riserva generale.

- C) MUOVERE LA CAROVANA:** paga un cammello per spazio per muovere la Carovana in senso orario (cfr. movimento addizionale per carte Carovaniere con valore più alto).

NOTA: il movimento della Carovana costa almeno un Cammello; la Carovana non può rimanere nello stesso posto e non può muoversi se le azioni della città di destinazione non possono essere eseguite.

- 1) **BABILONIA:** vendi 1/2 Risorse per 3/6 PP e una Irrigazione gratis obbligatoria (non si guadagnano PP).
- 2) **COMPRIARE UNA CARTA CORTE:** paga il gettone Risorsa richiesto dalla città. Prendi una carta Corte a scelta, a partire dal valore più basso, e sovrapponila all'eventuale carta Corte dello stesso tipo. [NOTA: la progressione deve essere regolare: non si può passare da 1 a 3].
- 3) **COMPRIARE PIANTE:** paga il gettone Risorsa richiesto dalla città (ed eventualmente dalla carta Pianta). Pianta la pianta nel piano consentito dalla qualità della stessa. Gira la carta Pianta sull'altro lato [NOTA: per migliorare la qualità delle piante si possono usare 1 o più carte Giardiniere, che vengono scartate].
- a) Scegli una tessera Giardino (di qualità almeno uguale alla qualità della Pianta). Almeno un lato dev'essere completamente irrigato. Prendi i bonus indicati dalla tessera e mettila davanti a te.
- b) Il giocatore con più cubetti di irrigazione attorno alla tessera Giardino appena piantata guadagna un numero di PP uguale alla qualità della Pianta. In caso di pareggio, nessuno guadagna PP.
- c) Piazza i cubetti grigi sugli spazi di irrigazione vuoti compresi tra le tessere Giardino vuote (già piantate).

• FINE DEL TURNO (tutti i giocatori hanno passato e i cubetti nel riquadro "Rinuncia" tornano nelle riserve)

- A) PROCESSIONE:** il giocatore a destra del Primo Giocatore aggiunge un cubetto a un Tempio a sua scelta. Aggiungi un cubetto grigio a ognuno degli altri 2 Templi.
- B) TEMPLI:** conta le maggioranze nei Templi (i cubetti grigi non contano). In caso di pareggio vince il giocatore col cubetto più a destra.
- 1) **ISHTAR:** il primo sceglie un Talento o un Cammello. Il secondo prende l'oggetto non scelto dal primo.
- 2) **MARDUK:** il primo guadagna 2 PP. Il secondo prende 1 PP.
- 3) **TAMMOUZ:** il primo guadagna un'azione Contadino gratis. Il secondo può scambiare un gettone Risorsa (non Vino) con un altro nella riserva generale.
- C) RISERVA:** scarta i gettoni Risorsa a seconda del livello della carta Carovaniere (conserva 1-2 Risorse per i livelli 0-1; conserva 1-4 Risorse per il livello 2).
- D) PRIMO GIOCATORE:** la carta Primo Giocatore passa a sinistra.

La partita finisce quando, alla fine di un round, sul tabellone di Babilonia ci sono 4 o meno (2 giocatori: 3 o meno) tessere Giardino.

Punteggio finale

- 1) Verifica la carta Amyitis e assegna i bonus da 5 e 10 PP per i giocatori con le tessere Giardino.
- 2) 1 PP per ogni gettone Risorsa.