

AMYITIS

1. Artigiani



2. Reddito



Rinuncia



Reclutamento



Muovere la Carovana



Mercante



Contadino



Prete



Ingegnere



Babilonia



Carte Corte



Piante



1. Processione



2. Templi



3. Scorta



4. Primo Giocatore



Suggerimenti

Amyitis è un gioco aperto. All'inizio del gioco, i giocatori devono affrontare molte opzioni (Chi reclutare? Che carta Corte mi darebbe maggiori vantaggi?) e scegliere l'opzione migliore può essere difficoltoso. Ecco alcune idee per iniziare bene le vostre prime partite.

Tempismo: per giocare bene, devi capire il tempismo del gioco. Durante il gioco, i giocatori collaborano nel muovere la Carovana e nel costruire i giardini. Guardando cosa stanno facendo gli avversari (Che artigiano sceglieranno? Sposterà la Carovana? Se sì, dove?) puoi capire cosa stanno progettando e agire di conseguenza.

Soldi: sono usati solamente per reclutare, ma reclutare è essenziale! I giocatori più ricchi potranno assoldare più artigiani e quindi eseguire più azioni degli avversari. Questa situazione rende la carta del banchiere appetibile, ma è possibile giocare e vincere senza. Per vincere, un giocatore senza talenti dovrà qualche volta passare prima del voluto o dovrà mettere un cubo nel tempio di Ishtar. Ricorda che si può reclutare gratis, quindi è possibile giocare anche senza soldi!

Cammelli: sono usati solamente per muovere la Carovana, ma anche il giocatore che possiede il miglior Cammelliere ha bisogno di almeno un cammello per avanzare. Questo significa che devi gestire la tua scorta di cammelli per evitare di finirli nel momento peggiore. Anche per questo motivo il tempio di Ishtar può essere utile!

Risorse e Campi: le risorse sono essenziali per comprare oggetti nelle città. Tuttavia, per il modo in cui sono disposti i campi può essere difficile acquisire una specifica risorsa desiderata. Questo rende importante reclutare i contadini al momento giusto, anche se farlo vorrebbe dire pagare molto. Inoltre, il vino è una risorsa costosa che non puoi permetterti di sprecare. Infine, i Giardinieri possono essere difficili da ottenere. Alle volte può essere preferibile fare prendere il vino ad un avversario per ottenere il Giardiniere.

Passare: al momento giusto è essenziale, indipendentemente se sei ricco o povero. I giocatori poveri i cui avversari hanno ancora molte azioni da effettuare dovrebbero passare presto per guadagnare molti talenti. D'altra parte, i ricchi dovrebbero evitare azioni che potrebbero tranquillamente fare nel turno seguente (i.e., muovere la Carovana essendo l'unico giocatore a possedere cammelli), evitando di arricchire troppo i propri avversari (specialmente se hanno passato in tanti). Una considerazione finale è che quando un giocatore passa ed il successivo gioca, il giocatore che ha passato è già certo di ricevere un talento, ciò significa che gli altri giocatori possono giocare questo turno senza arricchirlo ulteriormente.

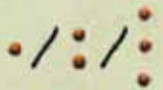
Templi: offrono grandi bonus. I giocatori dovrebbero usarli per ottenere quello che gli manca. I giocatori dovrebbero imparare a gestire la Processione. Questa azione è molto potente e può essere preparata perchè ognuno sa quando potrà trarne beneficio. Infine, è pericoloso lasciare un giocatore da solo in un tempio, in quanto potrebbe avvantaggiarsi dei suoi effetti per molti turni senza fare alcuno sforzo!

Carte Corte: permettono ai giocatori di individuare le loro strategie. Sono possibili molte combinazioni (subito Banchieri, prendere un pò di tutto, non prendere niente, ecc.). I giocatori devono imparare a gestire le proprie forze e le proprie debolezze. Per esempio, un giocatore senza Cammellieri dovrà prestare molta attenzione ai piani degli avversari per muovere la Carovana al momento giusto.

Irrigazione: è un modo semplice ed efficace di ottenere punti. Inoltre, può garantire ulteriori punti aggiuntivi grazie al bonus di irrigazione. Attenzione però: alcune aree di irrigazione sono peggiori delle altre in quanto magari vicino quelle non sarà piantato niente.

Piante: scegliere le piante è importante, ed è meglio alle volte aspettare il momento giusto piuttosto che provare a piantare prima possibile. I giocatori dovrebbero acquisire le risorse e scegliere le piante in base alla propria strategia. Ricordate che le piante – quelle che permettono di ottenere il favore di Amyitis – valgono più del loro valore unitario.

Simboli



Questi simboli indicano la qualità della pianta (1, 2, o 3).



I simboli tondi rappresentano i gettoni. A lato: una risorsa (qualsiasi), un cammello e un talento.



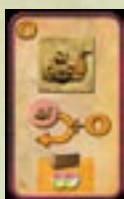
Questo simbolo indica una carta Corte scelta dal giocatore. A lato: un Banchiere, un Cammelliere, il Palazzo, o un Giardiniere



Scorta del giocatore



Banchiere



Cammelliere



Palazzo



Giardiniere



Cubi



Palma



Orzo



Sale



Dattero



Vino



Cammello



Talento