

## ASSYRIA

### **Contenuto:**

- 1 plancia
- 40 capanne in 4 colori
- 16 basi degli ziggurat (A) in 4 colori
- 16 centrali degli ziggurat (B) in 4 colori
- 16 tetti degli ziggurat (C) in 4 colori
- 16 dischi in 4 colori
- 16 dischi piccoli grigi (pozzi)
- 54 carte (40 x Cibo, 9 x Espansione, 1 x Bonus, 4 x Aratro)
- Regolamento

### **C'era una volta ...**

2000 A.C. Un nuovo regno sta emergendo a nord della Mesopotamia. Tribù nomadi si riuniscono sotto il comando di Assur, una città stato dedicata al culto del dio potente della montagna. Ma la vita nel deserto è rischiosa e prima di dominare il mondo, si deve prima imparare a sopravvivere ...

### **Scopo del gioco**

I giocatori prendono il ruolo di capi tribù nomadi. Viaggiano nel deserto per trovare cibo e costruire i pozzi e gli ziggurat. Durante i tre regni che compongono il gioco, provano a espandere il dominio della loro tribù in Assyria. A fine partita, la tribù più avanti vince...

### **Preparazione**

Consiglio: Prima di giocare la prima partita, leggi la descrizione del gioco a pagina 2. Nota: Queste regole sono per una partita a 4 giocatori. Le variazioni da apportare per 2 e 3 giocatori si trovano alla fine.

- Metti la plancia al centro del tavolo, poi disponi i 16 pozzi (dischi grigi) al lato della plancia.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i pezzi del colore scelto così come una carta Aratro. I giocatori pongono un disco del loro colore all'inizio della pista punteggio (A), un disco all'inizio della pista cammello (B) e un disco all'inizio della pista offerte (C). Mescola i dischi restanti e disponili a caso sulla pista ordine di gioco (D).
- Mischia le carte Cibo e metti il mazzo coperto al lato della plancia. Disponi le carte Bonus al lato delle carte. Disponi una carta Espansione con un valore di 4 nel primo spazio espansione (E), poi mescola le carte espansione restanti e disponile coperte al lato della plancia.

Il primo giocatore distribuisce le carte alimento come descritte in “agricoltura - la semina,, (vedi “turno di gioco,, alla pagina 3), quindi termina la distribuzione come segue:

- Ogni giocatore, seguendo l'ordine di gioco, sceglie uno spazio di partenza fra i 4 spazi disponibili (M) e posiziona una delle sue basi dello ziggurat.

- **Pesca iniziale:** in ordine l'ultimo giocatore pesca 4 carte Cibo dal mazzo, ne sceglie una, la mette scoperta davanti a se, quindi passa le carte restanti al terzo giocatore, che farà lo stesso, ecc. Il primo giocatore riceverà la carta finale.

Continua il primo turno come descritto in "agricoltura - raccolta,,.

### **Simboli cibo**

Uva, Palma, Sale, Orzo, Datteri

### **Plancia**

- A) Tracciato punteggio
- B) Tracciato cammello
- C) Tracciato offerte
- D) Tracciato turni di gioco
- E) Spazio Espansione 1
- F) Spazio Espansione 2
- G) Spazio Espansione 3
- H) Spazio Bonus
- I) Alto dignitario
- J) Dignitario di mezzo
- K) Basso Dignitario
- L) Spazio carte Aratro
- M) Spazi partenza per i ziggurat
- N) Spazi agricoltura

### **Carte**

Espansione, Cibo, Cibo (Jolly), Aratro, Bonus

### **Ordine di gioco**

Una partita si compone di 3 Regni. Il primo Regno si compone di 2 turni, ed i seguenti Regni di 3 turni ciascuno.

### **Turno di gioco**

#### **I – Agricoltura**

##### **A) La semina**

Il primo giocatore pesca 5 carte Cibo una per una e le pone in linea nei 5 spazi agricoltura secondo le seguenti regole:

- Le carte vanno messe da sinistra a destra in ordine crescente secondo il numero dei simboli (1 - 3) presenti.
- Se diverse carte hanno lo stesso numero di simboli, sono messe in ordine di presa.
- I jolly sono messi sempre a destra.

Una volta che questa prima linea è posizionata, il primo giocatore pesca 5 nuove carte e dispone una nuova linea sotto la prima, seguendo le stesse regole. Quindi, si formano 5 colonne di 2 carte.

### **B) Il raccolto**

Il primo giocatore prende il suo disco ordine di gioco per metterlo sopra ad una delle 5 colonne di 2 carte. Il giocatore prende le 2 carte della colonna e il disco resta dov'è. Il secondo il giocatore (si segue l'ordine di gioco) fa lo stesso ecc. *Nota: Le carte selezionate sono messe scoperte, nell'area del giocatore. Le 2 carte della colonna non selezionata rimangono inutilizzate per intera durata del turno.*

### **C) Nuovo ordine di gioco**

Si determina un nuovo ordine di gioco. Il giocatore di cui il disco è il più lontano a sinistra diventa il primo giocatore, ecc. Il giocatore di cui il disco è il più lontano a destra diventa l'ultimo giocatore.

## **II – Espansione**

A seguito del nuovo ordine di gioco, ogni giocatore espande il suo territorio attraverso tutte le seguenti fasi:

### **A) Nuove capanne**

Il giocatore prende un certo numero di capanne dalla sua riserva uguale al valore della carta Espansione per il turno in corso. Se il giocatore non ha abbastanza capanne, prende tutte le capanne restanti dalle sua riserva. Allora, il giocatore disporrà quelle capanne sulla plancia secondo la seguente regola:

Le capanne devono essere disposte su un esagono vuoto adiacente a una delle capanne o degli ziggurats posseduti dal giocatore.

*Nota: Puoi espanderti progressivamente mettendo una capanna vicino ad un'altra già posizionata. Le capanne possono essere disposte sugli esagoni fiume. Consiglio: Per rendere la fase successiva più facile, dovresti disporre le tue capanne nella parte inferiore degli esagoni piuttosto che nel mezzo.*

### **B) Rifornimenti**

Ogni giocatore usa ora la carta Cibo e Aratro per rifornire le sue capanne. Gli Ziggurats non necessitano di rifornimenti. Ogni simbolo su una carta permette di rifornire 1 capanna posizionata su un esagono con il simbolo corrispondente alla carta. Quindi, le carte con 2 o 3 simboli

consentono di rifornire 2 o 3 capanne con il corrispondente simbolo. La carta Aratro e Cibo Jolly consentono di rifornire 1 capanna, qualunque sia il simbolo.

I giocatori scartano le loro carte una alla volta e scelgono la capanna/e che vogliono rifornire. Il giocatore posiziona la capanna sopra il simbolo corrispondente alla carta (quello al centro dell'esagono) a riprova che il rifornimento ha avuto luogo. Naturalmente, un giocatore può una carta con più simboli per rifornire un singolo villaggio. In questo caso, i simboli extra sono persi. Le carte Aratro giocate non sono scartate, ma posizionate sullo spazio corrispondente sulla plancia.

*Nota: Il rifornimento è obbligatorio. I giocatori non possono scegliere di sacrificare un villaggio se hanno il cibo per rifornirlo.*

Se i giocatori hanno ancora delle carte dopo i rifornimenti (perché i giocatori hanno un surplus o alcuni simboli sulle carte non corrispondono ai simboli sugli esagoni ove i giocatori hanno le loro capanne), le carte restano ai giocatori, per i turni successivi.

### **C) Carestia**

Ora i giocatori rimuovono tutte le loro capanne che non sono state rifornite (quelle che non sono al centro del loro esagono) dalla plancia. Le capanne tornano nella riserva dei giocatori.

### **D) Pozzi**

I giocatori possono ora scegliere di posizionare i pozzi. I pozzi sono posizionati nell'intersezione di 3 esagoni su cui il giocatore corrente possiede una capanna. Inoltre:

- Non si può costruire un pozzo accanto ad uno zigurat.
- Non si possono costruire i pozzi tra i due fiumi.
- Non si possono costruire i pozzi sopra altri pozzi.

*Nota:*

- La costruzione dei pozzi non è obbligatoria.
- Un giocatore può costruire più pozzi nello stesso turno.
- Una volta costruito un pozzo, esso rimane posizionato fino alla fine del gioco.
- La disponibilità dei pozzi è limitata, quindi non se ne possono costruire di più di quanti contenuti nella riserva.

### **E) Reddito e Prestigio**

I giocatori conteggiano ora i loro punti reddito e prestigio.

#### **1) Reddito**

Per ogni fiume, la prima capanna posizionata dal giocatore rende 3 cammelli. Le capanne successive posizionate sullo stesso fiume rendono 2 cammelli ciascuna.

I giocatori aggiungono i cammelli ricevuti muovendo avanti il loro disco del numero di spazi sul tracciato cammello.

*Nota: Il Reddito arriva sino a 10 cammelli.*

*Consiglio: I cammelli si possono spendere per espandere il tuo regno, perciò è importante ottenere cammelli in ogni turno!*

## **2) Prestigio**

I giocatori ottengono punti sul tracciato punteggio:

- Ogni capanna posizionata tra i due fiumi rende 2 punti.
- Ogni capanna posizionata fuori I due fiumi rende 1 punto.

*Nota: Le capanne sui fiumi non rendono punti.*

- Ogni tessera ziggurat (base, centro, tetto) sulla plancia rende 1 punto.
- I pozzi rendono un numero di punti in relazione al Regno in cui vengono costruiti. Nel 1° Regno, i pozzi rendono 6 punti; nel 2° Regno, rendono 5 punti; nel 3° Regno rendono 4 punti.

*Nota: I pozzi rendono punti solo nel turno in cui sono costruiti!*

Una volta che tutti i giocatori, in ordine, finiscono la fase di espansione, si procede alla fase successiva.

## **III - Azioni**

Ogni giocatore nel suo turno può spendere cammelli per compiere delle azioni:

### **Azioni possibili**

**A) Costruire/ampliare uno ziggurat**

**B) Intrigo ad Assur**

**C) Fare una offerta agli Dei**

**D) Comprare un Aratro/Carta Cibo**

**A) Costruire/ampliare uno ziggurat**

### **1) Costruire**

I giocatori possono costruire un nuovo ziggurat sulla plancia seguendo le regole seguenti:

- Uno ziggurat deve essere costruito in un esagono occupato dalla capanna del giocatore.
- Uno ziggurat non può essere costruito su un esagono fiume.
- Uno ziggurat non può essere costruito vicino ad un pozzo.

Per costruire uno ziggurat, il giocatore deve spendere 6 cammelli, e sostituire 1 una sua capanna con la base dello ziggurat (la capanna torna nella riserva del giocatore).

### **2) Ampliare**

I giocatori possono estendere i loro ziggurat esistenti seguendo le seguenti regole:

- Uno ziggurat può essere ampliato di 1 livello per turno (tuttavia, è permesso aggiungere un livello a diversi ziggurat, come pure costruire uno ziggurat ed ampliare gli altri con una tessera nello stesso turno).

- Un giocatore può ampliare uno ziggurat soltanto disponendoci sopra la tessera del formato direttamente inferiore alla precedente (così, una tessera tetto può essere posizionata solo sulla tessera centrale e una tessera centrale può essere posizionata solo sulla tessera base).

Per ampliare uno ziggurat, I giocatori spendono un numero di cammelli secondo il tipo di tessera da posizionare:

- 3 cammelli per la tessera centrale
- 2 cammelli per la tessera tetto

### **B) Intrigo ad Assur**

I giocatori possono avere I favori dei dignitari di Assur per la prossima Piena. In ordine, i giocatori spendono cammelli e posizionano capanne dalla loro riserva nello spazio corrispondente del dignitario scelto. Ci sono 3 dignitari ad influenza crescente:

- l'alto dignitario costa 4 cammelli
- il dignitario di mezzo costa 3 cammelli
- il basso dignitario costa 2 cammelli

Quando un giocatore posiziona una capanna, occupa sempre la posizione disponibile più in alto del dignitario scelto.

*Nota: Si possono posizionare più capanne nello stesso turno.*

### **C) Fare una offerta agli Dei**

I giocatori possono offrire cammelli agli Dei per avere i loro favori nella prossima Piena. Per fare ciò, i giocatori spendono da 1 a 3 cammelli ed avanzano il loro disco di altrettanti spazi lungo il tracciato offerte.

### **D) Comprare un Aratro/Carta Cibo**

I giocatori possono comprare una delle carte cibo ancora disponibili dopo la raccolta e una carta aratro se è ancora disponibile ed il giocatore non ne ha nessuna. Per fare ciò, il giocatore paga il prezzo indicato sulla carta (1 o 2 cammelli) e prende la carta.

*Nota: Non si possono comprare due carte Cibo nello stesso turno. Inoltre non si possono avere due carte Aratro allo stesso momento.*

Un giocatore conserva i cammelli da un turno all'altro.

Quando tutti i giocatori hanno effettuato le loro azioni, il turno di gioco termina.

### **Piena**

Le Piena segnano la fine del Regno. Il primo Regno finisce dopo 2 turni di gioco. Il secondo ed il terzo Regno dopo 3 turni.

Le seguenti azioni sono da effettuare:

### **I) Innondazione**

Tutte le capanne sugli esagoni fiume sono rimosse dalla plancia e tornano nella riserva dei giocatori.

### **II) Assur**

I giocatori ottengono le ricompense in relazione alla loro influenza sui dignitari:

- l'alto dignitario da 3 punti influenza a capanna
- il dignitario di mezzo da 2 punti influenza a capanna
- il basso dignitario da 1 punti influenza a capanna

I giocatori sono ordinati in relazione ai punti influenza ottenuti. In caso di parità, il giocatore che ha posizionato più capanne vince la parità. Se c'è ancora parità, il giocatore con la capanna più in alto sulla plancia vince la parità.

*Nota: Un giocatore che non ha posizionato alcuna capanna su nessun dignitario, è fuori classifica e prende 0 punti.*

Il giocatore con più punti influenza ottiene un numero di punti uguale alla somma delle carte Espansione prima dello scarto della carta espansione più alta. Il giocatore successivo nel punteggio ottiene un numero di punti uguale al nuovo totale dopo lo scarto della più alta carta espansione restante, e così fino a che non restano più carte.

*Nota: Se un giocatore non ha posizionato nessun dignitario, non ottiene punti e le carte restanti sono scartate.*

### **III) Dignitari**

In aggiunta ai punti per i giocatori, ciascun dignitario concede dei bonus ai giocatori che li hanno supportati.

#### **1) Alto dignitario**

I giocatori ottengono dei punti in relazione al numero di capanne posizionate su questo dignitario:

- 1 capanna rende 1 punto
- 2 capanne rendono 4 punti
- 3 capanne rendono 8 punti

Una volta conteggiati i bonus, ognuno ottiene indietro le sue capanne.

#### **2) Dignitario di mezzo**

Tutti i giocatori che hanno posizionato almeno una capanna nello spazio di questo dignitario, ottiene una carta Aratro dal mazzo Aratro.

Ricorda: Un giocatore non può avere più di una carta Aratro.

### **3) Basso Dignitario**

Per ogni capanna posizionata nello spazio di questo dignitario, i giocatori avanzano i loro dischi di uno spazio nel tracciato cammello.

### **IV) Offerte**

I giocatori ottengono punti in relazione alle loro offerte agli Dei. Ogni giocatore ottiene un numero di punti uguale al numero di ziggurat posseduti sulla plancia, moltiplicato per il numero indicato dal disco sul tracciato offerte. Ogni disco dei giocatori sul tracciato offerte torna poi nella casella iniziale.

*Nota: Tutti gli ziggurat sono conteggiati anche quelli non completati (senza centro o senza tetto).*

### **V) Prossimo Regno**

Prima dell'inizio del 2° e del 3° Regno, si posiziona la carta Bonus nel suo spazio sulla plancia. Nelle prossime Piene, aggiungi il suo valore alla somma delle carte Espansione visibili.

*Nota : La carta Bonus è usata solo nelle partite a 4 giocatori.*

Il primo giocatore pesca una nuova carta Espansione e la posiziona nel primo spazio espansione. Tutti i giocatori muovono le loro capanne in basso nel loro esagono in modo da scoprire i simboli cibo. Inizia un nuovo turno.

### **Fine del gioco**

Il gioco termina alla fine del 3° Regno (dopo la Piena).

I giocatori ottengono un certo numero di punti bonus:

- Ogni giocatore ottiene 1 punto per ogni tessera ziggurat costruita
- Ogni giocatore ottiene 1 punto la carta Aratro
- Ogni giocatore ottiene 1 punto per ogni gruppo di due cammelli restanti

Il giocatore più avanti nel tracciato punteggio prende il controllo di Assur e vince il gioco. In caso di parità per il primo posto, tutti i giocatori a pari vincono. Essi divideranno il nascente regno!

### **Assyria per 3 giocatori**

Il gioco è come quello per 4 giocatori eccetto:

- I giocatori utilizzano un terreno coltivabile più piccolo con diverse caselle di partenza (la posizione degli ziggurat e quella della foto).
- I giocatori usano 12 pozzi invece di 16 e 3 carte Aratro invece di 4.
- Durante la preparazione 3 carte Cibo (invece di 4) sono usate nella pesca iniziale.
- Durante la fase agricoltura, il giocatore pesca 4 carte Cibo due volte per la semina.

### **Assyria per 2 giocatori**

Il gioco è come quello per 4 giocatori eccetto:

- I giocatori utilizzano un terreno coltivabile più piccolo con diverse caselle di partenza (la posizione degli ziggurat e quella della foto). Dei 4 punti iniziali, ogni giocatore ne sceglie uno.
- I giocatori usano 8 pozzi invece di 16 e 2 carte Aratro invece di 4.
- Durante la preparazione 2 carte Cibo (invece di 4) sono usate nella pesca iniziale.
- Durante la fase agricoltura, il giocatore pesca 3 carte Cibo due volte per la semina.
- Nel conteggio ad Assur, il giocatore con più influenza vince tutti i punti. Il secondo giocatore non vince nulla nel 1° Regno, mentre il valore della carta più bassa negli altri 2 Regni.

### **Sommario del gioco**

#### **ORDINE DI GIOCO**

##### **I - Agricoltura:**

- A) La semina: il primo giocatore pesca due volte 5 carte cibo e le dispone in ordine
- B) Raccolto: a turno, ogni giocatore sceglie una delle 2 colonne di carte
- C) Nuovo ordine di gioco: secondo le colonne scelte, un nuovo ordine di gioco si crea

##### **II - Espansione:** ogni giocatore, a turno, realizza tutte azioni seguenti.

- A) Nuove capanne: i giocatori dispongono un certo numero di capanne pari al valore dell'espansione del turno corrente
- B) Rifornimento: usando le loro carte, il giocatore riforniscono le loro capanne
- C) Carestia: le capanne senza provviste sono rimosse dalla plancia
- D) Pozzi: i giocatori possono porre i pozzi sull'intersezione di 3 esagoni su cui hanno capanne
- E) Reddito e prestigio: i giocatori guadagnano cammelli e punti

##### **III - Azioni:** ogni giocatore, a sua volta nell'ordine, spendendo i loro cammelli (completamente o in parte)

- A) Costruire/ampliare uno ziggurat
- B) Fare un intrigo ad Assur
- C) Fare una offerta agli Dei
- D) Comprare un Aratro/Carta Cibo

**Fine del turno:** Se questa non è la conclusione di un Regno, disporre una nuova carta espansione. Altrimenti, avviene la Piena.

#### **PIENA**

- I) **Inondazione:** ogni capanna situata sul fiume è rimossa
- II) **Assur:** i giocatori contano la loro influenza e segnano i punti secondo le carte espansione del regno corrente
- III) **Dignitari:** i giocatori ottengono bonus secondo i dignitari sui cui spazi hanno messo delle capanne

- IV) **Offerte:** i giocatori moltiplicano la loro posizione sul tracciato offerte con il numero degli ziggurat che possiedono sulla plancia
- V) **Regno seguente:** disporre la carta Bonus (4-giocatori); disporre una nuova carta espansione.

### **FINE DEL GIOCO**

Alla fine del terzo Regno, i giocatori segnano 1 punto ogni tessera degli ziggurat, 1 punto per carta Aratro e 1 punto per ogni gruppo di 2 cammelli restanti.

### **ESEMPI**

*Pag. 3*

Semina: Il primo giocatore pesca 5 carte (1 jolly, 1 Dattero, 2 Orzo, 1 Uva, 3 Uva) e li ordina. Le carte con 1 simbolo sono messe all'inizio della linea. Seguono poi la carta con 2 Orzo e quella con 3 Uva. Il jolly è posizionato a destra.

Raccolto: Rosso, primo giocatore, mette il suo disco sulla terza colonna e prende le 2 carte corrispondenti (2 Orzo, 3 Uva). A loro turno, gli altri giocatori scelgono un una colonna e prendono le carte corrispondenti.

Nuovo ordine di gioco: Il nuovo ordine di gioco viene determinato.

Nuove capanne: La carta Espansione è da 4. Rosso posiziona 4 nuove capanne su A, B, C e D. Non può su X (non adiacente) nè su Y (occupato dalla capanna di un altro giocatore).

*Pag. 4*

Rifornimento: Rossa scarta 2 Orzo per rifornire capanna B, scarta la carta Aratro e rifornisce la capanna A e infine scarta 3 Uva e rifornisce la capanna D. La carta 1 Palma del Rosso ora non è utile, così il giocatore la tiene per un altro turno.

Carestia: Rosso non ha rifornito la capanna C, che viene quindi rimossa dalla plancia ritornando nella riserva del giocatore.

Reddito: Verde ha 2 capanne sul fiume superiore e 1 sul fiume inferiore. Ne consegue, che Verde ottiene 8 cammelli (3+2+3).

*Pag. 5*

Prestigio: Blu segna 11 punti.

- 2 punti per la capanna A
- 1 punto per la capanna B
- 1 punto per la capanna C
- 1 punto per la base dello ziggurat blu
- 6 punti per il pozzo costruito nel turno.

Costruire/ampliare: Nel turno, Giallo costruisce un nuovo ziggurat e ne amplia un altro. Così, Giallo spende 9 cammelli e posiziona una tessera base (la capanna torna nella riserva del giocatore) e una tessera centrale sulla base già presente a sud.

*Pag. 6*

Intrigo: Rosso spende 4 cammelli e posiziona una capanna nel primo spazio disponibile dell'alto dignitario.

Offerte: Blu spende 2 cammelli ed avanza il suo disco di due spazi sul tracciato offerte.

Acquistare carte: Verde spende 2 cammelli e compra la carta 3 Datteri.

Fine del turno: Una nuova carta Espansione è posizionata sotto la precedente.

Piena: Le capanne sul fiume sono rimosse dalla plancia.

*Pag. 7*

Assur: I giocatori contano la loro influenza. Rosso è primo con 7 (3+3+1). Verde (1+1) e Giallo (2) sono pari con 2 punti, ma Verde, avendo posizionato 2 capanne, va prima. Rosso segna 10 punti e scarta la carta maggiore (un 4). Verde segna 6 delle carte restanti e scarta la carta maggiore (un 4). Giallo segna i 2 punti restanti e scarta l'ultima carta.

Dignitari: I giocatori contano i loro bonus. Verde ha 2 capanne sul basso dignitario e quindi ottiene 2 cammelli. Giallo ha 1 capanna sul dignitario centrale ed ottiene una carta Aratro.

Rosso ha 2 capanne sull'alto dignitario e 1 capanna sul basso dignitario; egli ottiene 4 punti e guadagna 1 cammello.

Offerte: Giallo ha 3 ziggurat sulla plancia e il suo disco è sullo spazio X3 del tracciato offerte.

Giallo allora segna 9 punti.