ASSYRIA

Un gioco di Emanuele Ornella – Grafica by Arnaud Demaegd – Design by Cyril Demaegd

FAQ & forum: http://www.ystari.com

Manuale di Istruzioni

Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely and Tom Powers, Lucio Bonetto and Cinzia, Andrea «Liga» Ligabue & Club TreEmme, Nicola Motterle and Tiziano Stona, as well as all test players at Faidutti's Gathering (in particular Christwart Conrad, Marcel-André Casasola Merkle, Sonso and Jesus), 2008 Buckeye Games Fest.

Contenuto

- 1 plancia
- 40 capanne in 4 colori
- 16 basi delle Ziggurat (A) in 4 colori
- 16 centrali delle Ziggurat (B) in 4 colori
- 16 tetti delle Ziggurat (C) in 4 colori
- 16 dischi in 4 colori
- 16 pozzi (piccoli dischi grigi)
- 54 carte (40 x *Cibo*, 9 x *Espansione*, 1 x *Bonus*, 4 x *Aratro*)
- Questo manuale

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 le 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 della **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 più avanti in "Agricoltura - raccolta".

Simboli cibo

UVA

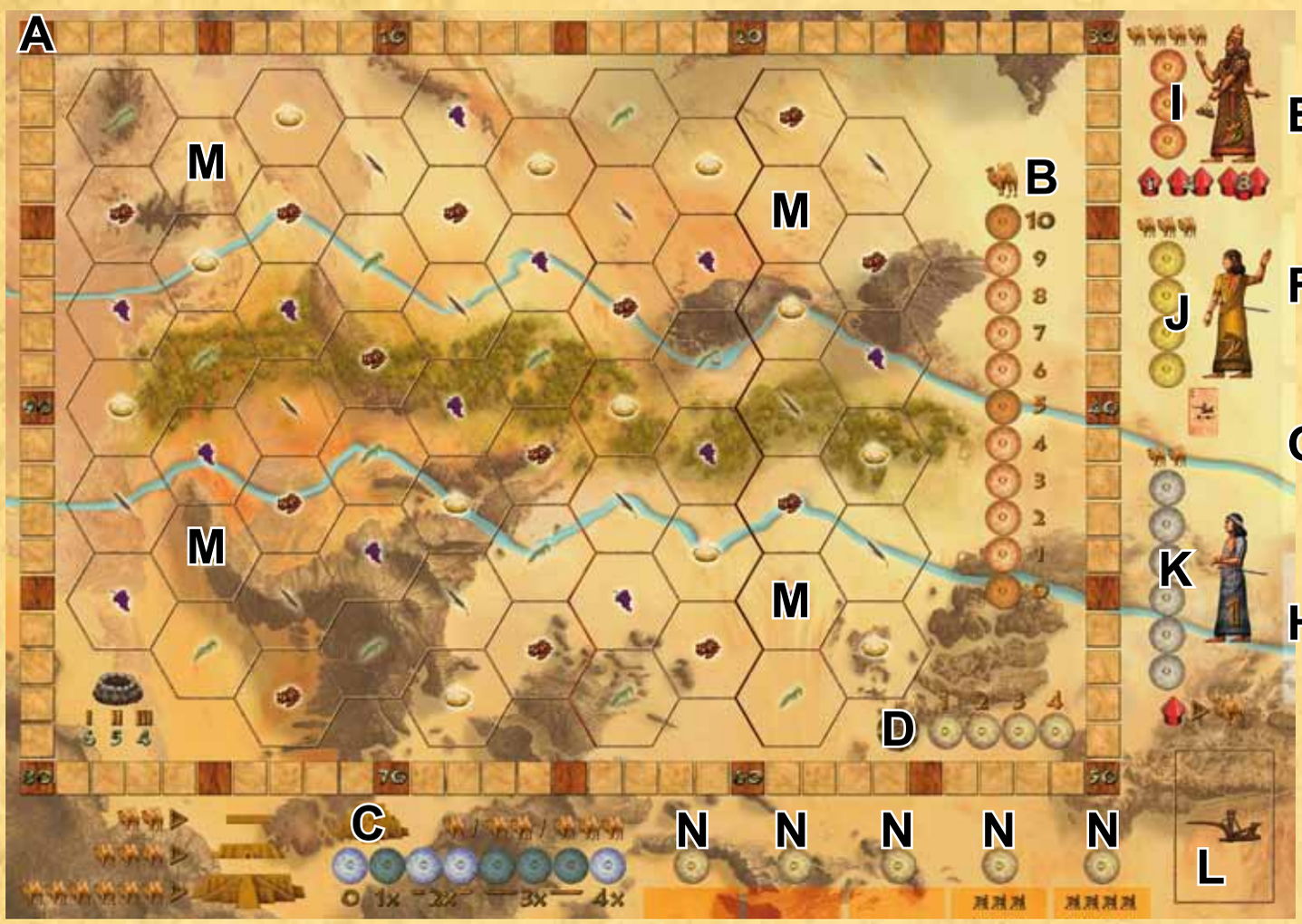
PALMA

SALE

ORZO

DATTERI

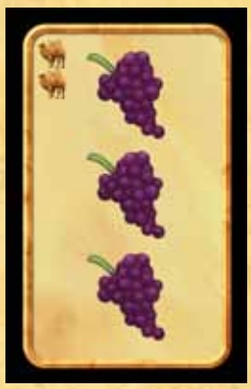
Plancia di gioco



A) Tracciato punteggio	H) Spazio bonus
B) Tracciato cammello	I) Alto dignitario
C) Tracciato offerte	J) Medio dignitario
D) Tracciato ordine di gioco	K) Basso dignitario
E) Spazio espansione 1	L) Spazio carte Aratro
F) Spazio espansione 2	M) Spazi partenza per le Ziggurat
G) Spazio espansione 3	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
Fase I - Agricoltura

A) Semina
Il primo giocatore pesca **5 carte Cibo** 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)
- 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 **altre 5 carte Cibo** e dispone una nuova linea sotto la prima, seguendo le stesse regole. Quindi, si formano 5 colonne di 2 carte ciascuna.

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.*

B) 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 dovō. 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.

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.*

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

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

Fase 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.
Poi 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 delle Ziggurat** possedute 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 più facile la fase successiva, disporre le capanne nella parte inferiore degli esagoni piuttosto che nel mezzo.

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).*

B) Rifornimenti

Ogni giocatore usa ora le sue **Carte Cibo ed Aratro** per rifornire le sue capanne. Le Ziggurat non necessitano di rifornimenti. **OGNI simbolo** su una carta permette di rifornire **UNA capanna** posizionata su un esagono con il simbolo corrispondente alla carta. Quindi, le carte con DUE o TRE simboli consentono di rifornire DUE o TRE capanne con il corrispondente simbolo. Le carte 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 **sposta 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 usare 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 (perchè 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.

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.*

C) Carestia

Ora i giocatori **rimuovono tutte le loro capanne che non sono state rifornite** (cioè quelle che non sono al centro del loro esagono) dalla plancia.

Le capanne tornano nella riserva dei giocatori.

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

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 una Ziggurat.
- 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 posso costruire di più di quanti contenuti nella riserva.

Pozzi: *Blu può costruire sull'intersezione delle capanne A, B e C; il giocatore posiziona quindi quì un disco grigio.*

E) Reddito e Prestigio

I giocatori conteggiano ora i loro punti reddito e prestigio.

1) Reddito

Per ogni fiume, **la prima capanna** posizionata da ogni 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!

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

2) Prestigio

I giocatori ottengono punti sul tracciato punteggio:

- Ogni capanna posizionata **tra i due fiumi** rende **2 punti**.
- Ogni capanna posizionata **fuori dai 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**.
  <u>Nota:</u> I pozzi rendono punti solo nel turno in cui sono costruiti!

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

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 della Ziggurat blu
- 6 punti per il pozzo costruito nel turno.

Fase III - Azioni

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

Azioni possibili:

A) Costruire/ampliare una Ziggurat
B) Intrigo ad Assur
C) Fare una offerta agli Dei
D) Comprare un Aratro o una Carta Cibo

A) Costruire / ampliare una Ziggurat

1) Costruire

I giocatori possono **costruire una nuova Ziggurat** sulla plancia seguendo le regole seguenti:

- Una Ziggurat deve essere costruita in un esagono occupato dalla capanna del giocatore.
- Una Ziggurat non può essere costruita su un esagono contenente un fiume.
- Una Ziggurat non può essere costruita vicino ad un pozzo.

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

2) Ampliare

I giocatori possono **estendere le loro Ziggurat esistenti** seguendo le seguenti regole:

- Una Ziggurat può essere ampliata di 1 livello per turno (tuttavia, è permesso aggiungere un livello a diverse Ziggurat, come pure costruire una Ziggurat ed ampliare le altre con una tessera nello stesso turno).
- Un giocatore può ampliare una 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 una 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**.

Costruire/ampliare: *Nel turno, Giallo costruisce una nuova Ziggurat e ne amplia un'altra. 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.*

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 corrispondete del dignitario scelto. Ci sono 3 dignitari ad influenza crescente:
- L'**Alto Dignitario** costa **4 cammelli**.
- Il **Medio Dignitario** 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 un'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 o una 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.

Fine del turno

Il turno è ora finito. Se è il turno finale di un Regno, arriva una **piena**; in caso contrario, il primo giocatore gira una nuova **carta Espansione** e la posiziona nell'alloggiamento sotto la carta Espansione precedente.
Tutti i giocatori spostano le loro capanne nella parte inferiore dei relativi esagoni in modo da non nascondere il simbolo di cibo.
Inizia quindi un nuovo turno.

Piena

Le piene segnano la **fine di ogni Regno**. Il Primo Regno finisce dopo due turni di gioco,il Secondo ed il Terzo dopo tre turni cadauno. Sono da effettuare le seguenti azioni:

I) Inondazione

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** dà **3 punti** influenza per ogni capanna
- Il **Medio Dignitario** dà **2 punti** influenza per ogni capanna
- Il **Basso Dignitario** dà 1 **punto** influenza per ogni 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; in caso di ulteriore parità, vince il giocatore con la capanna più in alto sulla plancia.
Nota: un giocatore che non ha posizionato alcuna capanna su nessun dignitario, è fuori classifica e non prende punti.

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.*

Acquisto 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 e tornano nella riserva dei giocatori.*

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**

Dopo il conteggio dei bonus, le capanne tornano nella riserva di ogni giocatore.

2) Medio Dignitario
Ogni giocatore che ha 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** possedute 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: Tutte le Ziggurat sono conteggiate, anche quelle non completate (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:
- **1 punto** ogni **tessera Ziggurat** costruita.
- **1 punto** ogni **carta Aratro** posseduta.
- **1 punto** ogni **due cammelli** rimasti.

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 condivideranno il nascente regno!

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 Medio Dignitario 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.*

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 delle Ziggurat è quella indicata nell'immagine più avanti).
- 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 delle Ziggurat è quella indicata nell'immagine più avanti). 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.

Assyria con 3 giocatori

Assyria 2 giocatori

Riassunto Ordine di Gioco

I - Agricoltura:

A) **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

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

A) **Nuove capanne:** i giocatori dispongono un 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, può nell'ordine, spendendo i propri cammelli (completamente o in parte):

A) Costruire o ampliare una **Ziggurat**
B) Fare un **intrigo** ad Assur
C) Fare una **offerta agli Dei**
D) Comprare un **Aratro** o una Carta **Cibo**

Fine del turno: Se 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 delle Ziggurat possedute 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 delle Ziggurat**, **1 punto** per carta **Aratro** e **1 punto** per ogni gruppo di **2 cammelli** restanti.