

# Amyitis

Een bordspel van Cyril Demaegd – Illustraties door Arnaud Demaegd – Layout door Cyril Demaegd  
Nederlandse vertaling: Jeroen Hollander – Eindredactie: Jonny de Vries  
Meer informatie zie onze website: [www.qwggames.nl](http://www.qwggames.nl)

## Inhoud

- 1 speelbord “*Babylon*” en 1 speelbord “*Mesopotamië*”
- 20 tuintegels
- ± 135 blokjes in 5 kleuren: blauw, rood, zwart, wit en grijs (neutrale blokjes)
- 4 score-schijven in 4 kleuren: blauw, rood, zwart en wit
- 35 goederenfiches in 5 soorten: gerst, dadels, zout, palmtak en wijn
- 4 kameelfiches en 1 karavaanfiche (rode achtergrond)
- 30 munten
- 56 speelkaarten (18 *arbeider*-kaarten, 4 *plant*-kaarten, 31 *hof*-kaarten, 2 *Amyitis*-kaarten en 1 *startspeler*-kaart)
- spelregels

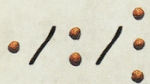
## Er was eens...

590 v.Chr. Nebukadnezar, de koning van Babylon, trouwt met de beeldschone Amyitis. Amyitis is de dochter van de koning van de Meden en op deze manier worden de twee rijken verenigd. Haar schoonheid verdwijnt echter omdat ze de omvangrijke natuurpracht van haar land mist. Nebukadnezar geeft vervolgens opdracht om prachtige hangende tuinen aan te leggen voor haar. De stad maakt zich op voor deze grote uitdaging welke een onuitwisbare indruk zal achterlaten in de eeuwen daarna.

## Doel van het spel

De spelers kruipen in de huid van edele Babyloniërs op zoek naar roem. De spelers trachten gedurende het spel hun status te verhogen door tuinen en irrigatiekanalen aan te leggen, te handelen en de beste werklui uit Mesopotamië te rekruteren. De speler met de meeste prestigepunten aan het einde wint het spel.

## Symbolen

 Deze symbolen geven het niveau van een plant aan (1, 2, of 3).

Ronde symbolen verwijzen naar fiches.

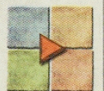
Hier: een goederenfiche (naar keuze), een kameel en een munt.



Vierkante symbolen verwijzen naar hof kaarten.

Hier: een kameeldrijver en een bankier.

Dit symbool betekent dat de speler een *hof*-kaart (bankier, kameeldrijver, paleis of tuinman) mag kiezen.

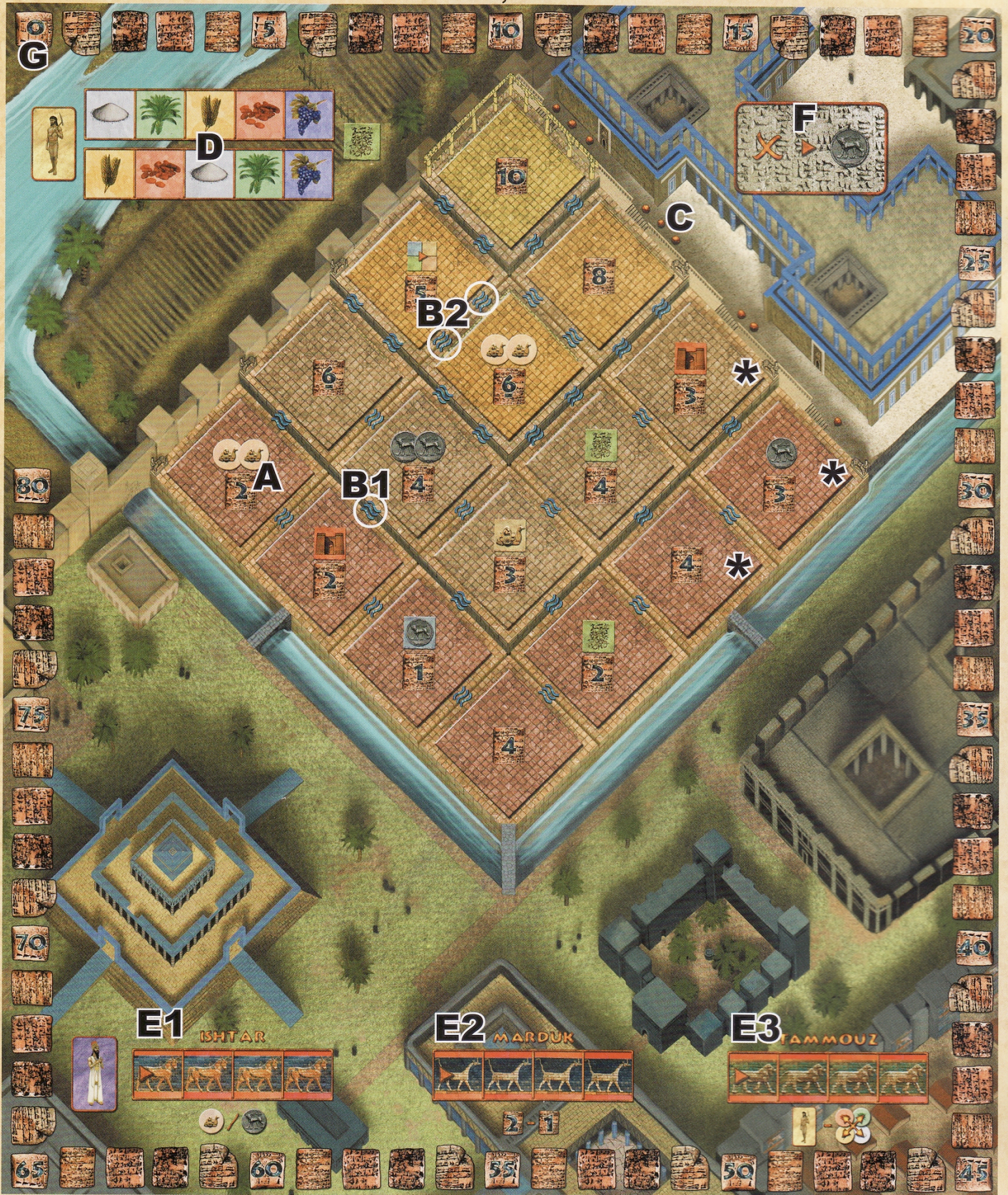


## Voorbereiding van het spel

*Opmerking:* In een spel met drie spelers gaan de kaarten voor “4 spelers” terug in de doos. In een spel met twee spelers gaan zowel de kaarten voor “3 spelers” als voor “4 spelers” terug in de doos. Deze kaarten worden niet gebruikt tijdens het spel. Overige regelaanpassingen naar aanleiding van het aantal spelers zijn bij de betreffende regelpassage vermeld.

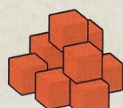
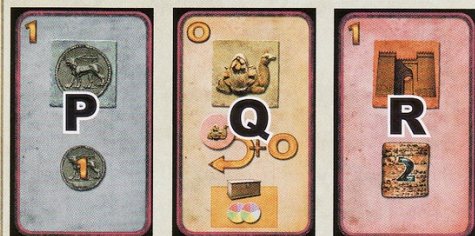
- Leg de borden zoals op de volgende pagina’s is afgebeeld op tafel. Het karavaanfiche komt op de stad “*Babylon*” op *Mesopotamië*-bord. Leg de *Amyitis*-kaart corresponderend met het aantal spelers naast de borden.
- Munten, kameelfiches, neutrale blokjes en goederen worden gesorteerd en vormen de algemene voorraad.
- De *plant*-kaart met aan weerszijde een “niveau 2 plant” komt op de stad Khorsabad te liggen. De andere drie *plant*-kaarten worden willekeurig op de steden Eshnunna, Ur en Mari gelegd met de zijde met de “niveau 1 plant” naar boven. De *arbeider*-kaarten worden geschud en komen in een gedekte stapel naast het bord te liggen. De *hof*-kaarten worden gesorteerd en komen open naast het speelveld te liggen. Neem van elke soort één goederenfiche (met uitzondering van wijn) uit de algemene voorraad en plaats op elke “kameeldrijver – niveau 2” willekeurig een van deze fiches.
- *Tuintegels* worden per niveau geschud. De tegel van niveau 3 met “10 punten” komt op de hoogste etage van de Tuinen te liggen. Drie tegels van niveau 3 worden willekeurig op de derde etage gelegd. Op de tweede etage komen willekeurig vijf tegels van niveau 2 te liggen. Tenslotte komen zeven tegels van niveau 1 willekeurig op de eerste etage te liggen. De overgebleven tegels gaan terug in de doos. Deze worden niet gebruikt in het spel.
- **2 spelers** : Op de drie met een \* gemarkeerde velden komen geen tuintegels te liggen. Deze velden worden niet gebruikt in het spel.
- De spelers kiezen een kleur. Iedereen ontvangt de blokjes van zijn kleur, 4 munten, 1 kameelfiche en een kaart “kameeldrijver – niveau 0”. De score-schijven komen op veld “0” van het scorespoor te liggen. Laat het lot bepalen wie er mag beginnen. Deze speler ontvangt de *startspeler*-kaart.

# Babylon



Opmerking: op velden gemarkeerd met een \* komen geen tuingegels in een spel met twee spelers.

## Spelermateriaal



blokjes



palmtak



gerst



zout



dadels



wijn



kameel



munten

# Mesopotamië



## Spelprincipes

**Babylon:** Op dit bord zijn de Hangende Tuinen van Babylon afgebeeld. Deze zijn verdeeld in zestien te beplanten tuin velden (A) voorzien van irrigatiekanalen (B1). De tuinen strekken zich uit over 4 etages (in een V-vorm). De hoogste etages leveren meer geld op, maar zijn moeilijker te irrigeren (B2) en moeten tevens voorzien worden van planten van een hoger niveau (C). Het bord bevat daarnaast akkers (D) waar spelers goederen oogsten door boeren te aan het werk te zetten, drie tempels opgedragen aan Ishtar (E1), Marduk (E2) en Tammouz (E3) waar bonussen worden vergeven aan de meest ijverige priesters, een veld om aan te geven dat een speler past voor deze ronde (F) en een scorespoor (G) om de prestigepunten van de spelers bij te houden.

**Mesopotamië:** Dit bord stelt Mesopotamië voor met de steden, die handel drijven met Babylon. De spelers gebruiken kamelen om de karavaan (H) van stad naar stad te laten trekken. In de steden verhandelen de spelers goederen om ontwikkelingen (I) of planten (J) voor de tuinen te kopen. Planten van een hoger niveau (K) zijn duurder, maar kunnen daarentegen op hogere etages worden geplant. Koningin Amyitis is immers niet snel tevreden!

**Rekruteren:** om progressie te maken in het spel rekruteren de spelers elke beurt werklui. Tegen betaling van munten oogsten boeren (L) op de akkers, bidden priesters (M) in de tempels, bouwen ingenieurs (N) irrigatiekanalen en zorgen handelaars (O) voor kamelen.

**Persoonlijke voorraad:** Elke speler neemt alle blokjes in zijn kleuren legde deze voorzichneer. Deze blokjes kan men gebruiken om irrigatiekanalen te bouwen, akkers te oogsten en priesters in tempels te plaatsen. Tijdens het spel wordt deze voorraad aangevuld met kamelen, goederen fiches en munten. Ook kan een speler tot drie *hof*-kaarten verzamelen, die het volgende opleveren:

**De bankier (P)** bepaalt het inkomen van een speler aan het begin van de ronde.

**De kameeldrijver (Q)** bepaalt de verplaatsingsbonus voor de karavaan en het maximum aantal fiches dat een speler aan het einde van een ronde in zijn bezit mag hebben.

*Opmerking: de spelers beginnen het spel met een "kameeldrijver - niveau 0". Ze bezitten nog geen bankier of paleis.*

**Het paleis (R)** geeft aan hoe indrukwekkend het paleis van de speler is en levert prestige punten op.

Tijdens het spel ontwikkelen de spelers zich in deze gebieden door kaarten te kopen van een hoger niveau (S). Zij kunnen ook tuinmannen (T) krijgen om het niveau van hun planten te verhogen. De voorraad *hof*-kaarten is echter beperkt, zodat niet iedereen hetzelfde voordeel kan krijgen!

# Spelverloop

## Spelronde

Het spel is verdeeld in **rondes**.

Elke ronde is verdeeld in drie **fases**:

- I) Voorbereiding
- II) Acties uitvoeren
- III) Einde van de ronde

### I - Voorbereiding

#### 1) Arbeiders

De startspeler neemt alle *arbeider*-kaarten, schudt deze en legt ze open neer in groepen van drie kaarten. Het aantal groepen is gelijk aan het aantal spelers:

- **2 spelers** : 2 groepen van drie kaarten,
- **3 spelers** : 3 groepen van drie kaarten,
- **4 spelers** : 4 groepen van drie kaarten.

Overgebleven kaarten komen terug op de stapel en worden deze ronde niet gebruikt.

#### 2) Inkomen

Elke speler neemt het inkomen in munten (en prestige-punten) dat op zijn *bankier*-kaart is afgebeeld.

Spelers zonder *bankier*-kaart krijgen geen inkomen.

### II - Acties uitvoeren

Om beurten, volgens de wijzers van de klok, voeren de spelers een actie uit. Deze fase eindigt zodra alle spelers hebben gepast.

#### Actiemogelijkheden

- A) Passen
- B) Rekruteren
- C) Karavaan verplaatsen

#### A - Passen

De speler **plaatst een blokje op het "pas"-veld**. Tijdens deze ronde (zolang niet alle spelers hebben gepast) kan de speler geen andere actie kiezen. Elke keer wanneer hij aan de beurt is en een actie zou mogen kiezen, neemt hij **een munt uit de algemene voorraad**.

#### B - Rekruteren

De speler **kies een open arbeider-kaart** uit een van de groepen en betaalt hiervoor **een bedrag in munten gelijk aan het aantal omgedraaide kaarten** in deze groep:

- de eerste kaart in een groep is gratis,
- de tweede kaart in een groep kost 1 munt,
- de derde kaart in een groep kost 2 munten.

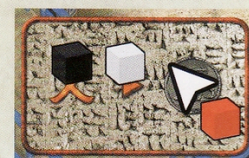
De speler draait de gekozen kaart om (waardoor de zijde met de munt zichtbaar komt) en voert de actie van deze arbeider uit.



*Arbeiders: in een spel met 3 spelers worden 3 groepen van drie kaarten gevormd.*



*Inkomen: de speler met deze kaart ontvangt 2 munten en 2 prestige-punten tijdens de inkomstenfase.*



*Passen: wit, zwart, blauw en rood spelen in deze volgorde. Wit en zwart hebben reeds gepast. Blauw rekruteert een arbeider. Rood past en legt een blokje op het "pas"-veld. Wit neemt een munt uit de voorraad, gevolgd door zwart. Blauw past. De ronde is voorbij. Rood ontvangt geen munt meer.*



*Rekruteren: de priester (paarse kaart) kost op dit moment 2 munten. De boer (gele kaart) kost 1 munt.*

## 1) Boer

De speler **plaatst een blokje uit zijn voorraad op een akker** en neemt een corresponderend **goederenfiche** uit de algemene voorraad. Het fiche voegt hij toe aan zijn persoonlijke voorraad.

### Beschikbare velden:

De twee akkers bestaan elk uit een lijn met 5 velden, die van links naar rechts bezet worden.

Alleen de meest linkse lege velden zijn beschikbaar om boeren op te plaatsen.

De blokjes blijven op de velden liggen, totdat de lijn van een akker vol is.

### Volle akker:

Zodra alle velden van een akker van links naar rechts bezet zijn, ontvangt de speler met de meeste blokjes op deze akker, mits voorradig, een *tuinman*-kaart. In geval van een gelijkstand krijgt niemand een kaart. De akker wordt daarna altijd leeggemaakt en de blokjes gaan terug naar de persoonlijke voorraad van de betreffende spelers.

### Wijn:

Wijn wordt gebruikt als **joker** en kan worden ingezet in plaats van elke goederensoort (dus niet voor kamelen en munten)

## 2) Priester

De speler **plaatst een blokje uit zijn voorraad op een tempel**.

### Beschikbare plaatsen:

Elke tempel bestaat uit een lijn met vier velden. Priesters worden altijd op het eerste veld aan de linkerkant geplaatst. Alle reeds aanwezige blokjes schuiven een plaats door naar rechts. Het blokje dat mogelijk op het vierde veld staat gaat uit de tempel en terug naar de voorraad van de betreffende speler.

De tempels leveren een bonus op in fase III voor de spelers met een meerderheid.

## 3) Ingenieur

De speler **plaatst een blokje uit zijn voorraad op een irrigatiekanaal** in de Tuinen en ontvangt 2 prestigepunten. Dit veld is vanaf nu geïrrigeerd; op deze positie kunnen geen andere blokjes geplaatst worden.

### Irrigatiekanaal:

Irrigatiekanalen zijn te herkennen aan het symbool met de blauwe golven tussen twee tuinvelden. Op de hoger gelegen etages zijn twee symbolen naast elkaar afgebeeld. Dit zijn twee aparte irrigatiekanalen.

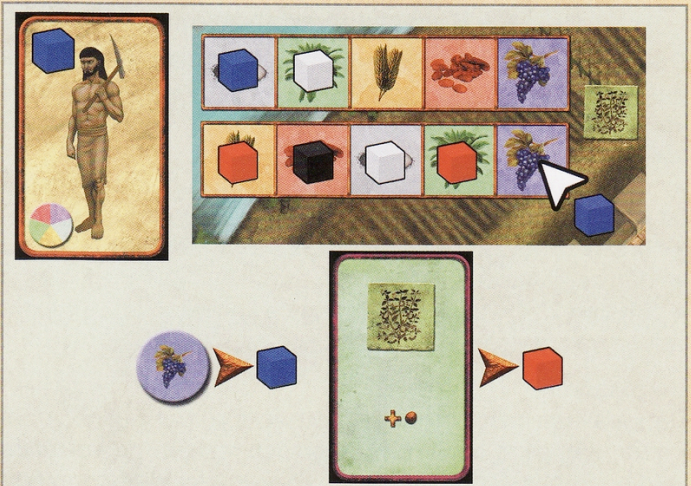
### Beschikbare gebieden:

De Tuinen vormen een vierkant, welke langs twee zijden grenst aan de rivier (de blauwe lijn op het bord). Om een irrigatiekanaal te activeren moet het mogelijk zijn **een ononderbroken verbinding te maken tussen de rivier en het betreffende kanaal**. Deze verbinding loopt langsgeactiveerde irrigatiekanalen van dezelfde of verschillende spelers.

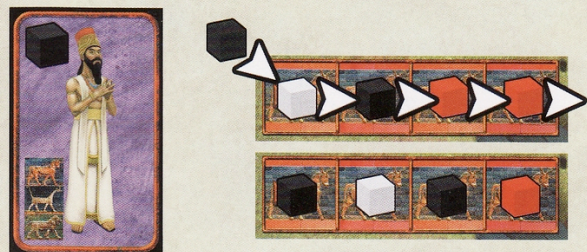
*Opmerking: De irrigatiekanalen langs de rivier kunnen altijd geactiveerd worden.*

## 4) Handelaar

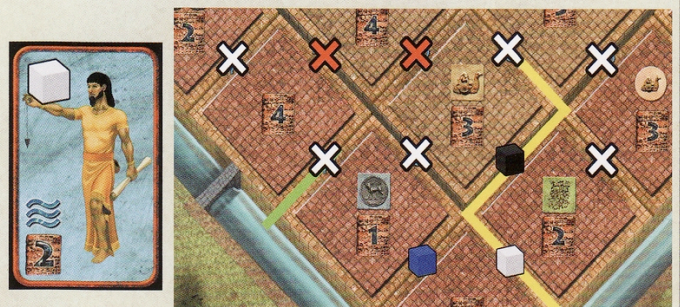
De speler neemt **een kameel uit de algemene voorraad** en legt deze in zijn persoonlijke voorraad.



*Boer: blauw rekruteert een boer in zijn beurt. Hij plaatst een blokje op de onderste lijn en neemt een wijnfiche uit de voorraad. De hele lijn is nu bezet. Omdat rood de meerderheid heeft, krijgt hij een tuinman-kaart. De blokjes op de onderste lijn gaan terug naar hun eigenaar. Wanneer blauw een blokje zou plaatsen op de bovenste lijn, ontving hij een gerstfiche en gebeurde er verder niets.*



*Priester: zwart rekruteert een priester in zijn beurt en plaatst deze in de tempel van Ishtar. Hij plaatst het blokje in het meest linkse veld, waarna alle overige blokjes in de tempel een veld naar rechts schuiven. Hierdoor gaat een rode blokje uit de tempel en terug naar zijn eigenaar.*



*Ingenieur: wit rekruteert een ingenieur in zijn beurt. Hij mag een blokje plaatsen op de met een wit kruis gemarkeerde irrigatiekanalen. Deze zijn direct verbonden met de rivier (groene lijn) of maken een verbinding daarheen langs reeds geactiveerde kanalen (gele lijn). Wit scoort een prestigepunt. Irrigatiekanalen met een rood kruis kunnen niet worden geactiveerd, omdat deze niet verbonden zijn met de rivier.*



*Handelaar: rood rekruteert een handelaar in zijn beurt. Hij neemt een kameel uit de voorraad en legt deze voor zich neer.*

## C - Karavaan verplaatsen

De speler levert kamelen in om de karavaan met de klok mee te verplaatsen. De karavaan gaat **per kameel een veld** verder. De **kameeldrijver** geeft de speler hierbij een eventuele bonus:

- **“niveau 0” (+0)**: de speler verplaatst de karavaan het aantal velden verder gelijk aan het aantal ingeleverde kamelen.
- **“niveau 1” (+2)**: de speler mag de karavaan tot twee extra velden verplaatsen.
- **“niveau 2” (+4)**: de speler mag de karavaan tot vier extra velden verplaatsen.

### Verplaatsen:

De karavaan moet minstens één veld verder gaan na het kiezen van deze actie. Het is niet toegestaan op hetzelfde veld te blijven staan. Tevens moet de speler **minstens één kameelfiche** inleveren ongeacht het niveau van zijn kameeldrijver.

*Opmerking: De speler is niet verplicht zijn verplaatsingsbonus te gebruiken.*

### Handelen:

De speler **moet** de actie van het veld, waar de karavaan is geëindigd, uitvoeren. De karavaan verplaatsen zonder de actie (kunnen of willen) uit te voeren is niet toegestaan.

#### a) Goederen verkopen (Babylon)

De speler verkoopt goederenfiches (van dezelfde of verschillende soorten) aan de voorraad om prestigepunten te verdienen en een irrigatiekanaal te activeren (zonder daarvoor punten te krijgen). Het plaatsen van een blokje op een irrigatiekanaal is verplicht.

- |                  |   |  |
|------------------|---|--|
| 1 goederenfiche  | ▶ | 3 prestigepunten én<br>1 irrigatiekanaal activeren |
| 2 goederenfiches | ▶ | 6 prestigepunten én<br>1 irrigatiekanaal activeren |

#### b) Hof-kaarten kopen (Susa, Uruk, Palmyra en Ninoua)

De speler koopt een kaart welke is afgebeeld op het veld waar de karavaan na het verplaatsen is geëindigd. Hij legt een goederenfiche, dat door de stad waar de karavaan is gestopt wordt gevraagd, in de algemene voorraad en kiest daarna een van de in deze stad beschikbare *hof*-kaarten:

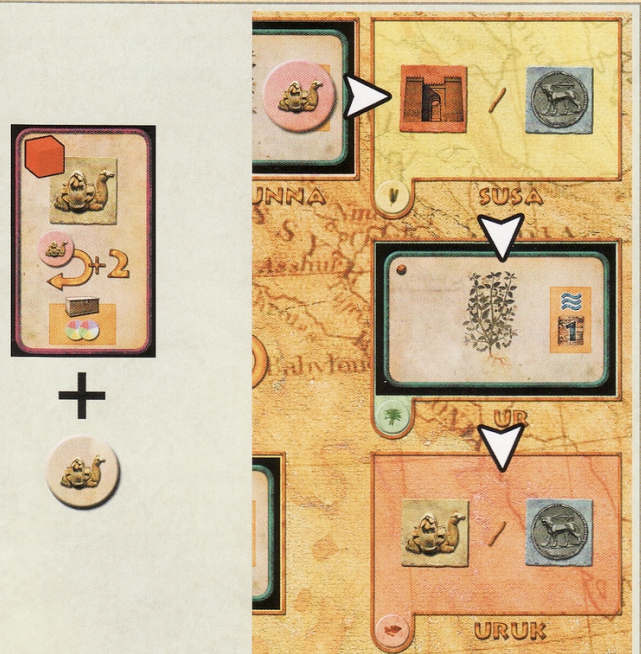
- bezit de speler nog geen *hof*-kaart van het gekozen type, dan neemt hij de “niveau 1” kaart van dat type.
- bezit de speler reeds een *hof*-kaart van het gekozen type, dan neemt hij de kaart van het volgende niveau van het hetzelfde type. De nieuwe kaart komt op de oude kaart te liggen en is vanaf nu bepalend voor het niveau en de voordelen in dit gebied.

*Let op: wanneer een speler een “niveau 2 – kameeldrijver” koopt, krijgt hij ook het goederenfiche op de kaart en voegt dit toe aan zijn persoonlijke voorraad. Wanneer een speler een paleiskaart koopt, worden de prestigepunten direct toegevoegd aan zijn score.*

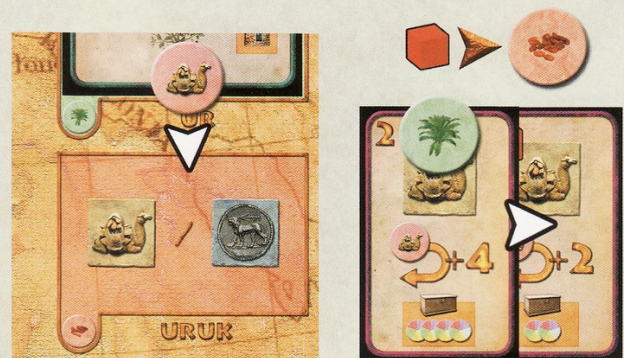
**Wanneer de *hof*-kaart met het volgende niveau niet meer beschikbaar is, kan de speler tijdens de rest van het spel zich niet verder ontwikkelen op dat gebied.**

#### c) Planten kopen (Eshnunna, Ur, Mari en Khorsabad)

De speler koopt de plant welke beschikbaar is op het veld waar de karavaan na het verplaatsen is geëindigd. Hij legt een goederenfiche, dat door de stad waar de karavaan is gestopt wordt gevraagd en het eventueel afgebeelde fiche op de kaart (in geval van een plant van niveau 2) in de alge-



*Voorbeeld: Rood bezit een “kameeldrijver - niveau 1”. Hij kiest voor het verplaatsen van de karavaan. Hij levert een kameel in en kan nu de karavaan een, twee of drie velden verplaatsen.*



*Voorbeeld: Rood verplaatst de karavaan naar het veld van de stad “Uruk”. Hij geeft een dadelsfiche (oranje) af en mag een *hof*-kaart kiezen. Rood bezit nog geen bankier. Hij kan de kaart “bankier - niveau 1” of “kameel-drijver niveau 2” kiezen. Hij kiest voor het laatste en legt de “niveau 2”-kaart op de “niveau 1”-kaart, waardoor deze bedekt wordt. Rood ontvangt tevens het goederenfiche dat op deze kaart ligt en voegt dat toe aan zijn persoonlijke voorraad.*

*Wanneer de “bankier - niveau 1” niet meer beschikbaar zou zijn, was rood gedwongen te kiezen voor de kameeldrijver. Dit spel zou hij dan geen bankierkaart meer kunnen verwerven.*

mene voorraad. Daarna wordt de plant in de Tuinen geplant. De *plant*-kaart wordt omgedraaid naar de andere zijde.

## Planten

De Tuinen bestaan uit zestien tuinvelden verdeeld over vier etages. Op deze velden "planten" de speler de kaarten, die zij op het Mesopotamië-bord kopen. Het planten vindt plaats door een tegel te kiezen en deze te verwijderen. De *plant*-kaart blijft op het Mesopotamië-bord en wordt omgedraaid.

Om op een veld te mogen planten moet aan een aantal voorwaarden worden voldaan:

### Irrigatie:

Om een veld te kunnen kiezen **moet minstens één zijde volledig geïrrigeerd** zijn. Bij velden met twee irrigatiekanalen aan een zijde moeten beide velden dus voorzien zijn van een blokje.

*Opmerking: De planten op de laagste etage langs de rivier worden niet automatisch geïrrigeerd door de rivier.*

### Niveau van de plant:

Om een veld te kunnen kiezen, moet **het niveau van de plant gelijk of hoger zijn dan het niveau van de etage**. Het is daardoor onmogelijk een plant van niveau 1 te planten op de derde etage. Het is echter wel mogelijk een plant van niveau 2 op de eerste etage te planten.

*Opmerking: Op de vierde etage komen planten van niveau 3.*

### Tuinmannen:

De speler kan *tuinman*-kaarten spelen **om het niveau van een plant te verhogen**. Iedere tuinman verhoogt het niveau met één. Het is daarmee mogelijk om bijvoorbeeld na het spelen van een tuinman een plant van niveau 2 op de derde etage te bouwen. *Tuinman*-kaarten gaan na gebruik terug naar de voorraad.

*Opmerking: Het is toegestaan om twee tuinman-kaarten in te zetten om een niveau 1 plant te planten op de derde etage.*

### Planten:

De speler kiest een geschikt tuinveld (minstens één zijde is volledig geïrrigeerd en het niveau van de plant is geschikt). De speler verwijdert de tuintegel op het veld en legt deze voor zich neer. Daarna ontvangt hij direct de prestigepunten en andere bonussen, die op de tegel afgebeeld zijn.

Op dit veld kunnen vanaf geen andere planten meer geplant worden.

### Irrigatiebonus:

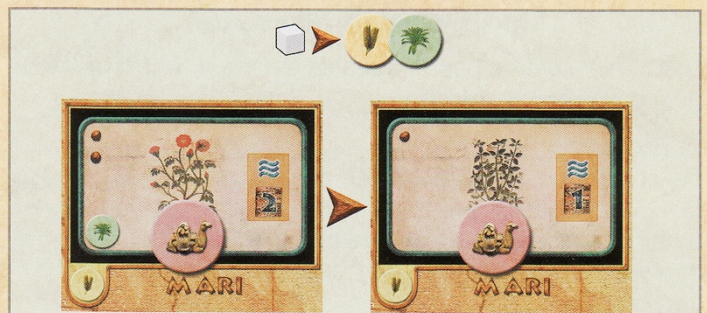
Wanneer een tegel wordt verwijderd, telt de speler de blokjes eromheen. De speler met de meeste blokjes scoort **prestigepunten gelijk aan het niveau van de plant** (zoals vermeld op de kaart). In geval van een gelijkstand scoort niemand punten.

*Opmerking: Gespeelde tuinman-kaarten hebben geen invloed op de irrigatiebonus.*

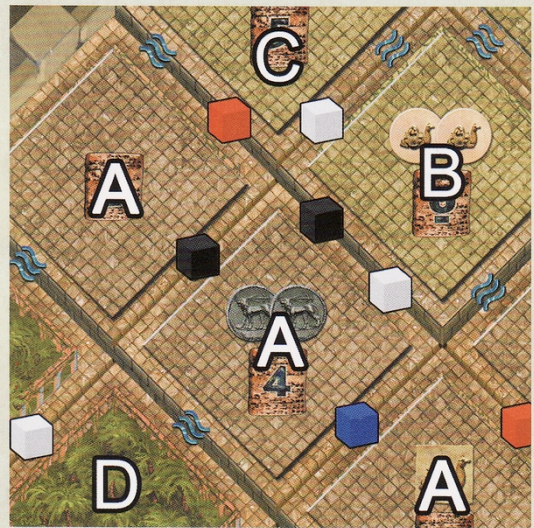
### Automatische irrigatie:

Wanneer een tegel wordt verwijderd, kijkt de speler of deze grensde aan eerder geplante planten. In dat geval worden neutrale blokjes ingezet om niet bezette irrigatiekanalen tussen de planten te activeren.

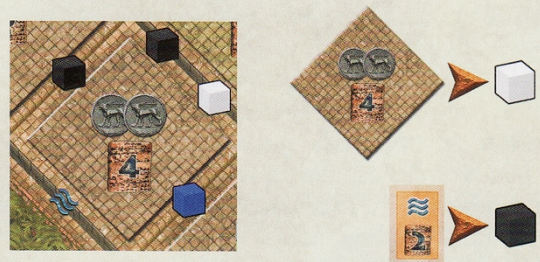
*Opmerking: Langs neutrale blokjes kan het irrigeren, door het rekruteren van een ingenieur of goederen verkopen in Babylon, zoals gebruikelijk doorgang vinden.*



Voorbeeld: wit verplaatst de karavaan naar het veld van de stad "Mari". Hij geeft een gerstfiche (geel) en palmtakfiche (groen) af en mag een plant planten. De *plant*-kaart wordt omgedraaid.



Voorbeeld (vervolg): wit gaat een plant van niveau 2 planten. Deze kan hij planten op de met A gemarkeerde velden. Om de plant op de 3<sup>e</sup> etage (B) te planten moet hij een *tuinman*-kaart afleggen. Veld C (niet volledig geïrrigeerd langs één zijde) en veld D (reeds beplant) kunnen niet worden gekozen.



Voorbeeld (vervolg): wit kiest het veld hierboven. Hij neemt de tegel en legt deze in zijn persoonlijke voorraad. Vervolgens ontvangt hij 4 prestigepunten en 2 munten uit de algemene voorraad.

Zwart krijgt de irrigatiebonus, omdat hij de eerste blokjes rond dit veld had staan. Zwart ontvangt hiervoor 1 prestigepunt.



Voorbeeld (vervolg): nadat de tegel is verwijderd grenzen twee planten aan elkaar. Op het niet geactiveerde irrigatiekanaal komt een neutraal blokje te liggen.

### III - Einde van de ronde

Nadat alle spelers hebben gepast in fase II, worden de volgende stappen doorlopen:

#### 1) Processie

De speler, die het laatste heeft gepast, plaatst een van zijn blokjes in een tempel naar keuze. Daarna plaatst hij een neutraal blokje in beide andere tempels. De regels en gevolgen van het plaatsen van priesters zijn ook nu van kracht

#### 2) Tempels

Tel in elke tempel het aantal blokjes per speler. Spelers met een meerderheid worden beloond.

*Opmerking: Neutrale blokjes worden niet geteld. Wanneer een speler alleen in een tempel aanwezig is, ontvangt hij alleen de beloning voor de eerste plaats.*

- **Ishtar** : de beloning voor de eerste plaats is een kameelfiche of een munt uit de voorraad; de tweede plaats krijgt het overgebleven fiche.

- **Marduk** : twee punten voor de eerste plaats; een punt voor de tweede plaats.

- **Tammouz** : de speler met de meerderheid plaatst een blokje op een van de akkers en neemt een fiche uit de voorraad (zie boer). De tweede plaats mag een goederenfiche ruilen met de algemene voorraad (géén wijnfiche!).

*Opmerking: Wanneer een van de akkers volledig bezet raakt door de actie van de eerste speler ontvangt hij zoals gebruikelijk een tuinman-kaart en wordt de akker leeggemaakt.*

In geval van een gelijkstand in de tempels krijgt de speler met het meest rechtse blokje de beloning voor de eerste plaats.

- **2 spelers** : de speler met een meerderheid krijgt de beloning voor de eerste plaats. De andere speler krijgt niets.

#### 3) Persoonlijke voorraad

De spelers passen het aantal goederenfiches in hun persoonlijke voorraad aan aan het niveau van hun kameeldrijver:

- **Niveau '0' & '1'**: De speler mag maximaal 2 goederenfiches meenemen naar de volgende ronde.

- **Niveau '2'**: De speler mag maximaal 4 goederenfiches meenemen naar de volgende ronde.

Om beurten, te beginnen met de startspeler, leggen de spelers goederenfiches, die zij willen afleggen, terug in de algemene voorraad. Er is geen limiet aan het aantal kameelfiches en munten, dat het speler mag bezitten

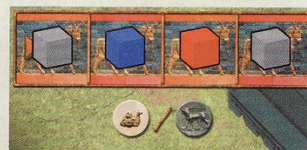
#### 4) Startspeler

De *startspeler*-kaart wordt linksom doorgegeven aan de volgende speler.

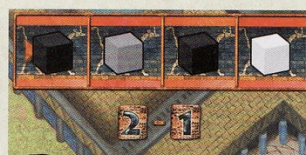


*Processie: deze ronde heeft zwart als laatste gepast. Hij plaatst een blokje uit zijn voorraad in de tempel van Marduk (de middelste tempel) en een neutraal blokje in de andere twee tempels.*

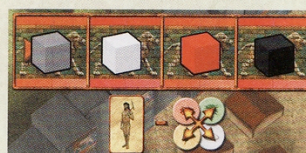
*Tempels: de tempels worden gewaardeerd.*



*In de tempel van Ishtar (links) is sprake van een gelijkstand. Rood en blauw hebben hier beide één blokje staan. Omdat rood dichterbij de uitgang staat, krijgt hij de beloning voor de eerste plaats. Rood kiest een kameelfiche; blauw krijgt vervolgens de munt.*



*In de tempel van Marduk (midden) heeft zwart 2 blokjes en wit 1 blokje staan. Zwart heeft de meerderheid en ontvangt 2 prestigepunten en wit 1 prestigepunt.*



*In de tempel van Tammouz (rechts) hebben wit, rood en zwart allemaal één blokje staan. Zwart staat dichterbij de uitgang gevolgd, door rood. Zwart kiest ervoor om een blokje op een akker te plaatsen en ontvangt daardoor een goederenfiche. Rood mag daarna een goederenfiche uit zijn persoonlijke voorraad ruilen met de algemene voorraad. Wit krijgt niets.*

## Einde van het spel

- **2 spelers**: het spel eindigt na de ronde waarin nog 3 (of minder) tuintegels op bord liggen.

- **3 & 4 spelers**: het spel eindigt na de ronde waarin nog 4 (of minder) tuintegels op bord liggen.

De spelers krijgen een bonus van Amyitis voor het aantal tegels, dat ze voor zich hebben liggen:

- **2 spelers** :

5 or 6 tegels ► 5 punten

7 of meer tegels ► 10 punten

- **3 spelers** :

4 or 5 tegels ► 5 punten

6 of meer tegels ► 10 punten

- **4 spelers** :

3 or 4 tegels ► 5 punten

5 of meer tegels ► 10 punten

*Opmerking: Deze bonussen zijn ook afgebeeld op de Amyitis-kaart. Deze bonussen zijn niet cumulatief.*

**Elk goederenfiche in de persoonlijke voorraad levert nog één punt op. Kameelfiches en munten leveren niets op.**

**De speler met de meeste punten wint het spel.** In geval van een gelijkstand delen deze spelers de overwinning.

# Speltips

Amyitis is een zeer open spel met veel mogelijkheden. In het begin kan het aantal keuzes overweldigend zijn... Welke arbeiders moet ik rekruteren? Op welke *hof*-kaarten moet ik me richten? Het kiezen van de juiste strategie kan lastig zijn. Hieronder volgen een aantal tips om je op weg te helpen.

**Timing:** het is belangrijk een actie op het juiste moment te kiezen. Gedurende het spel verplaatsen alle spelers de karavaan, bezetten zij akkers en bouwen zij aan de Tuinen. Door het spel van je medespelers te observeren (welke ambachtslieden rekruteren zijn? Verplaatsen ze de karavaan? En zo ja, waarheen? enz.) kun je erachter komen wat ze van plan zijn en daarop anticiperen.

**Geld:** geld heb je nodig om arbeiders te rekruteren. De juiste arbeiders rekruteren is zeer belangrijk! Rijke spelers kunnen meer kaarten naar hun keuze kopen en ook meer acties uitvoeren. Hierdoor is de *bankier*-kaart natuurlijk erg interessant, maar ook zonder deze kaart is het mogelijk om te winnen. Voor minder rijke speler is het raadzaam om vroeg in een ronde te passen of een blokje in de tempel van Ishtar te plaatsen. Vergeet niet, dat je ook gratis kunt rekruteren. Het is dus mogelijk om zonder geld te spelen...

**Kamelen:** kamelen zijn nodig om de karavaan te verplaatsen. Maar ook de beste kameeldrijver heeft minstens één kameel nodig om de karavaan te verplaatsen. Het is dus van belang je kamelenvoorraad op peil te houden. Ook hier kan de tempel van Ishtar van pas komen!

**Goederen en akkers:** goederen zijn nodig om te handelen in de steden. De verdeling van de akkers kan spelers echter verhinderen een bepaald goederenfiche te krijgen. Het is dus van belang op het juiste moment een boer te rekruteren, zelfs wanneer je daarvoor een hoge prijs moet betalen. Vergeet niet, dat wijnfiches heel handig zijn in het spel. Maar het is ook moeilijk om aan een *tuinman*-kaart te komen. Soms is het beter een tegenstander een wijnfiche te gunnen, zodat je zelf een tuinman krijgt.

**Passen:** passen om het juiste moment is zeer belangrijk of je nu arm bent of rijk. Een arme speler kan door vroeg te passen veel munten vergaren wanneer zijn medespelers nog veel acties uitvoeren. Voor een rijke speler is passen zinvol als hij ziet, dat hij zijn actie ook de volgende ronde zonder problemen kan uitvoeren (bijv. het verplaatsen van de karavaan wanneer hij als enige over kamelen beschikt) of hij zijn medespelers niet te rijk wil maken (omdat zij reeds gepast hebben).

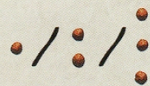
**Tempels:** de tempels leveren flinke bonussen op. Gebruik tempels om hetgeen wat je mist te compenseren. Spelers moeten proberen om zelf de processie uit te voeren door als laatste te passen. Deze actie is zeer sterk en laat die speler bepalen hoe de bonussen worden verdeeld. Let op: zorg ervoor dat een speler niet alleen in een tempel komt te staan, omdat hij hierdoor meerdere ronden de beloning zal ontvangen.

**Hof-kaarten:** de *hof*-kaarten bepalen de strategie van een speler. Er zijn veel combinaties mogelijk (de bankier snel opwaarderen, op alle gebieden een beetje ontwikkelen, niets nemen, enz.). Hou echter rekening met de gebieden waar jij minder sterk bent en pas je spel daarop aan (bijv. een speler zonder karavaandrijver moet goed in de gaten houden hoe en wanneer anderen de karavaan verplaatsen).

**Irrigatie:** irrigatie is een eenvoudige, effectieve manier om punten te scoren. Daarnaast zijn er extra punten te verdienen met de irrigatiebonus. Let op: sommige irrigatiekanalen zijn minder interessant, met name die op plaatsen waar niets wordt geplant.

**Planten:** het kiezen van de juiste plant is belangrijk. Soms is het beter te wachten tot je een betere plant kunt kiezen, dan heel snel te planten. De bonus van een plant kan de mogelijkheden van de speler vergroten en moet passen binnen zijn strategie. Vergeet niet, dat het planten van één enkele plant in sommige gevallen kan leiden tot een grotere bonus van Amyitis aan het einde van het spel!

## Symbolen



Deze symbolen geven het niveau van een plant aan (1, 2, of 3).

Ronde symbolen verwijzen naar fiches.

Hier: een goederenfiche (naar keuze), een kameel en een munt.



Vierkante symbolen verwijzen naar hof kaarten.

Hier: een kameeldrijver en een bankier.

Dit symbool betekent dat de speler een *hof*-kaart (bankier, kameeldrijver, paleis of tuinman) mag kiezen.



## Spelermateriaal



bankier



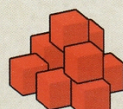
kameel-  
drijver



paleis



tuinman



blokjes



palmtak



gerst



zout



dadels



wijn



kameel



munt