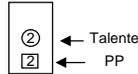


Amyitis - KSR

Eine Partie verläuft über mehrere Runden zu je 3 Phasen.
 Prestigepunkte heißen im Folgenden stets PP. Wein ist ein Waren-Joker.
 Talente und Waren liegen offen vor den Spielern aus.

I. - Aufstellung:

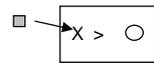
- 1.) Gewerbe:**
 Der Startspieler mischt alle Gewerbearten.
 Dann legt er so viele 3er-Gruppen aus wie Anzahl Spieler.
 Restliche Karten ==> Ablagestapel.
- 2.) Einkommen:**
 Jeder Spieler erhält aus dem allg.Vorrat Talente und evtl. PP. Dazu muss er eine Bankiers-Karte besitzen.



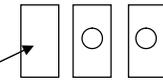
II. - Aktionen der Spieler:

Im Uhrzeigersinn kann nun jeder Spieler reihum 1 Aktion ausführen.
 Es geht damit solange reihum, bis alle Spieler gepasst haben.

- a) Passen:**
 = 1 eigenen Würfel auf das Passen-Feld setzen.
 Dieser Spieler hat in dieser Runde keine Aktion mehr.
 Kommt er wieder an die Reihe und es haben noch nicht alle Mitspieler gepasst, erhält er jeweils 1 Talent aus allg. Vorrat.

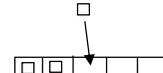


- b) Rekrutieren:**
 Aus einer der 3er-Gruppen wählt man 1 Gewerbe-Karte aus.
 0 - 2 Talente in allg. Vorrat zahlen = wie Anzahl sichtbare Talente, also umgedrehte Karten dieser Gruppe.
 Ausgesuchte Karte umdrehen und entsprechend des gewählten Gewerbes den Spielzug fortsetzen.



Beispiel: 1. Karte nehmen
 Kosten: 2 Talente

- Bauer:**
 = 1 eigenen Würfel auf ein verfügbares Ackerfeld setzen.
 Aus allg. Vorrat 1 Waren-Plättchen nehmen, dessen Art der Art des Ackers entspricht.

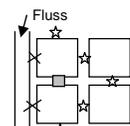


- Äcker:**
 - bestehen aus 2 Reihen und werden von links nach rechts besetzt.
 - Nur die jeweils am weitesten links liegenden Felder (leer) jeder Reihe sind aktuell verfügbar.

- Volle Reihe:**
 - Alle 5 Plätze einer Reihe sind somit mit je 1 Würfel belegt.
 Der Spieler mit den meisten Würfeln in der Reihe erhält 1 Gärtner-Karte, falls vorhanden. Patt: -----. Alle Würfel der Reihe ==> Besitzer zurück.

- Priester:**
 = 1 eigenen Würfel in beliebigen Tempel links einschieben. alt neu
 Dadurch rechts herauskommende Würfel ==> Besitzer.
 Nutzen des Priesters: siehe Phase III. Tempelwertung.

- Ingenieur:**
 = 1 eigenen Würfel in eine Bewässerungszone der Gärten legen und 2 PP erhalten.
Bewässerungszone:
 - sind durch blaue Wellensymbole zwischen Gartenplättchen gekennzeichnet.
 Höhere Ebenen = 2 Symbole nebeneinander.
 - Es muss ein ununterbrochener Weg zum Fluss bestehen.
 ☆ = dort ist ein Bewässerungswürfel einsetzbar
 □ = schon bewässert
 x = nicht bewässert (Zone direkt am Fluss)



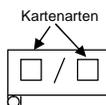
- Händler:**
 = 1 Kamel-Plättchen aus allg.Vorrat nehmen.

c) Karawane bewegen (Mesopotamien-Spielplan):

- Im Uhrzeigersinn Kamelplättchen mind. 1 Feld weiter ziehen.
 Je Feld ist 1 Kamel abzugeben.
 Nur zusätzlich:
 Kamelführer-Karte mit Stufe 1 bzw. 2 erlaubt bis zu 2 bzw. 4 weitere Felder.
 - Auf dem Zielfeld der Bewegung muss gehandelt werden = Bedingung erfüllen.

- **Verkauf an Babylon:**
 - Identische oder unterschiedliche Waren sind erlaubt.
 - 1 oder 2 Waren abgeben ==> allg. Vorrat und 3 bzw. 6 PP erhalten.
 - 1 Bewässerung (MUSS) durchführen. Es gibt hier keine PP.

- **Kauf von Hof-Karten:**
 - 1 Karte der vorgegebenen Arten kaufen und die erforderliche Ware abgeben.
 - 1 Karte der 2 abgebildeten Kartenarten nehmen.
 - Besitzt man schon Hof-Karten, darf man nur jeweils die nächst höhere Stufe nehmen (Bankier, Karawanenführer, Palast), andernfalls die niedrigste.
 - Es muss auf jeden Fall 1 Karte genommen werden.
 - Es gilt stets nur die aktuell höchste Stufe einer Kartenart für ihren Besitzer.
 - Ein Überspringen fehlender Stufen ist nicht möglich.



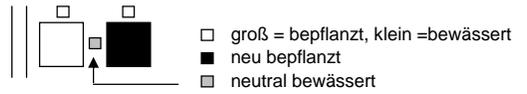
- **Kauf von Pflanzen:**
 - Kauf der Pflanze in der angegebenen Qualität (1 - 2 Punkte) und erforderliche Ware abgeben und ggf. zusätzlich 1 Ware extra abgeben lt. Angabe auf Pflanzkarte.
 - Pflanze sofort anpflanzen und Pflanzkarte auf dem Spielplan umdrehen.



- ANPFLANZEN:**
 - 1 Gartenplättchen nehmen und in eigenen Vorrat legen.
 - PP, Talente bzw. sonstigen Bonus darauf kassieren.
 - Das Feld der Anpflanzung muss mind. auf 1 Seite komplett (also u.U. 2 Bewäss.-Würfel) bewässert sein.
 - Qualitätsstufe (Pflanze) muss mind. = Gartenebene sein.
 Gegen Abgabe von Gärtner-Karten steigert sich die Qualität einer Pflanze um je 1.
 Die 4. Ebene des Gartens erfordert nur Qualitätsstufe 3.

- Bonus:**
 Der Spieler mit den meisten Bewässerungswürfeln um die neue Pflanze herum erhält so viele PP, wie Qualität der Pflanze ist (ohne Gärtner-Karten). Patt: ----

- Neutrale (graue) Bewässerungswürfel:**
 Grenz das neu bepflanzte Feld an ein schon bepflanzt Feld, werden evtl. fehlende Bewässerungen zwischen beiden Feldern durch graue Würfel aufgefüllt.



III. - Ende einer Runde:

- 1.) Prozession:**
 - Der Spieler rechts vom Startspieler setzt 1 eigenen Würfel in einen beliebigen Tempel links ein (Verschiebung).
 - In die beiden anderen Tempel wird jeweils 1 neutraler grauer Würfel eingeschoben (Verschiebung).

- 2.) Tempel-Wertungen:**
 - In jedem Tempel wird gezählt, wer dort die meisten bzw. zweitmeisten Würfel besitzt. Neutrale zählen nicht dabei.
 - Im Pattfall führt unter den Patt-Beteiligten, wer weiter rechts im Tempel der Wertung einen Würfel liegen hat.

- Ishtar:**
 Der Erste wählt 1 Kamel oder 1 Talent.
 Der Zweite nimmt das, was der Erste nicht wollte.

- Marduk:**
 Erster: 2 PP Zweiter: 1 PP

- Tammouz:**
 Erster legt 1 eigenen Würfel auf einen freien Acker und erhält 1 Ware.
 Zweiter darf 1 eigene Ware gg. 1 andere aus allg. Vorrat tauschen (aber nicht Wein).

- 2 Personen-Spiel:** Nur der Erste erhält jeweils seine Prämie.
3.) Vorrat an Waren anpassen:
 Je nach Karawanenführer-Stufe vor dem Spieler darf er nur so viele Warenplättchen behalten:

- Stufe 0/1 = 2 Ab Startspieler werden
 Stufe 2 = 4 überzählige Waren
 in allg. Vorrat gelegt.

4.) Startspieler wechselt.

Ende des Spiels:

- Bei 2 Spielern: wenn <= 3 Gartenfelder un bebaut sind
 Bei 3 - 4 Spielern: wenn <= 4 Gartenfelder un bebaut sind
 Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.

- Gunst der Amyitis:**
 Jede Ware vor einem Spieler = 1 PP
 Gartenplättchen im Besitz eines Spielers bringen Extrapunkte:

	= 5 PP	= 10 PP
Bei 2 Spielern	5 - 6	7 und mehr
Bei 3 Spielern	4 - 5	6 und mehr
Bei 4 Spielern	3 - 4	5 und mehr
	Anzahl Gartenplättchen	

Der Spieler mit den meisten PP gewinnt. Patt: mehrere Gewinner

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.10.08
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Meinungen/Hinweise zu dieser KSR an roland.winner@gmx.de