

Amyitis

Tervező: Cyril Demaegd – Illusztráció: Arnaud Demaegd – Layout: Cyril Demaegd

Fordítás: Dunda – FAQ & fórum : <http://www.ystari.com>

Köszönetet szeretnénk mondani a teljes csapatnak az értékes segítségükért. Külön köszönet Williamnak az értékes tanácsaiért, Thomasnak legendás makacsságáért, Thibautnak és Manunak a végtelen tesztelesekért és az utolsó simításokért, amik hoztak némi változtatást, Manunak a lelkesedéséért és Elvire-nek hogy megengedte neki, hogy játsszon! Köszönet a többieknek (Dim és Anne-Cath, Adrien, Dom, Fabien, Thomas, Raphi, Nath és Renaud, Seb és Malcolm...), nem felejtjük el, hogy nélkületek a játék talán nem látta volna meg a nap fényét!
Végül Cyril és Arnaud különösen szeretnék munkájuk gyümölcsét Arthurnak ajánlani!

Tartalom

- 1 Babilontábla és 1 Mezopotámia tábla
- 20 Kertlapka
- körülbelül 135 kocka 5 színben: kék, piros, fekete, fehér, és szürke (semleges kockák) •
- 4 pontjelző 4 színben: kék, piros, fekete, és fehér
- 35 nyersanyagjelző, 5 különböző típusban: Árpa, Datolya, Só, Pálma, és Bor
- 14 tevejelző
- 30 ezüst érme (Talentum)
- 56 kártya (18 Mesterség, 4 Növény, 31 Udvar, 2 Amyitis, és 1 Kezdőjátékos)
- ez a szabályfüzet

Egyszer régen...

I.e. 590. Nebuchadnezzar, Babilon királya, feleségül vette a felséges Amyitist, Media király lányát. De a szépség sóvárgott hazája dús növényzete után, így Nebuchadnezzart kérte, hogy építsen egy gyönyörű függőkertet neki. A babiloniak készek arra, hogy elfogadják ezt az óriási kihívást – ami az országukról az eljövendő századok számára is kitörölhetetlen nyomot hagy...

A játék célja

A játékosok nemes babiloniakat alakítanak, és minél nagyobb tekintélyt szeretnének szerezni. A játék folyamán arra törekednek, hogy növeljék a státuszukat azáltal, hogy kerteket építenek, öntözéshálózatokat a kertek locsolására, és kereskednek. A játék végén, amelyik játékosnak a legnagyobb a tekintélye, az nyer.

Szimbólumok



Ezek a jelek mutatják a növények minőségét (1, 2, vagy 3).

A körszimbólumok a jelzőknek felelnek meg. A következőket mutatják: nyersanyag (bármelyik), teve, és talentum.



A keretes szimbólumok egy-egy udvarlapnak felelnek meg. Ezek itt : a Karavánvezető és a Bankár.

Ez a szimbólum a játékos által választott Udvarlapot mutatja. Ezek lehetnek: a Bankár, a Karavánvezető, a Palota, vagy a Kertész.



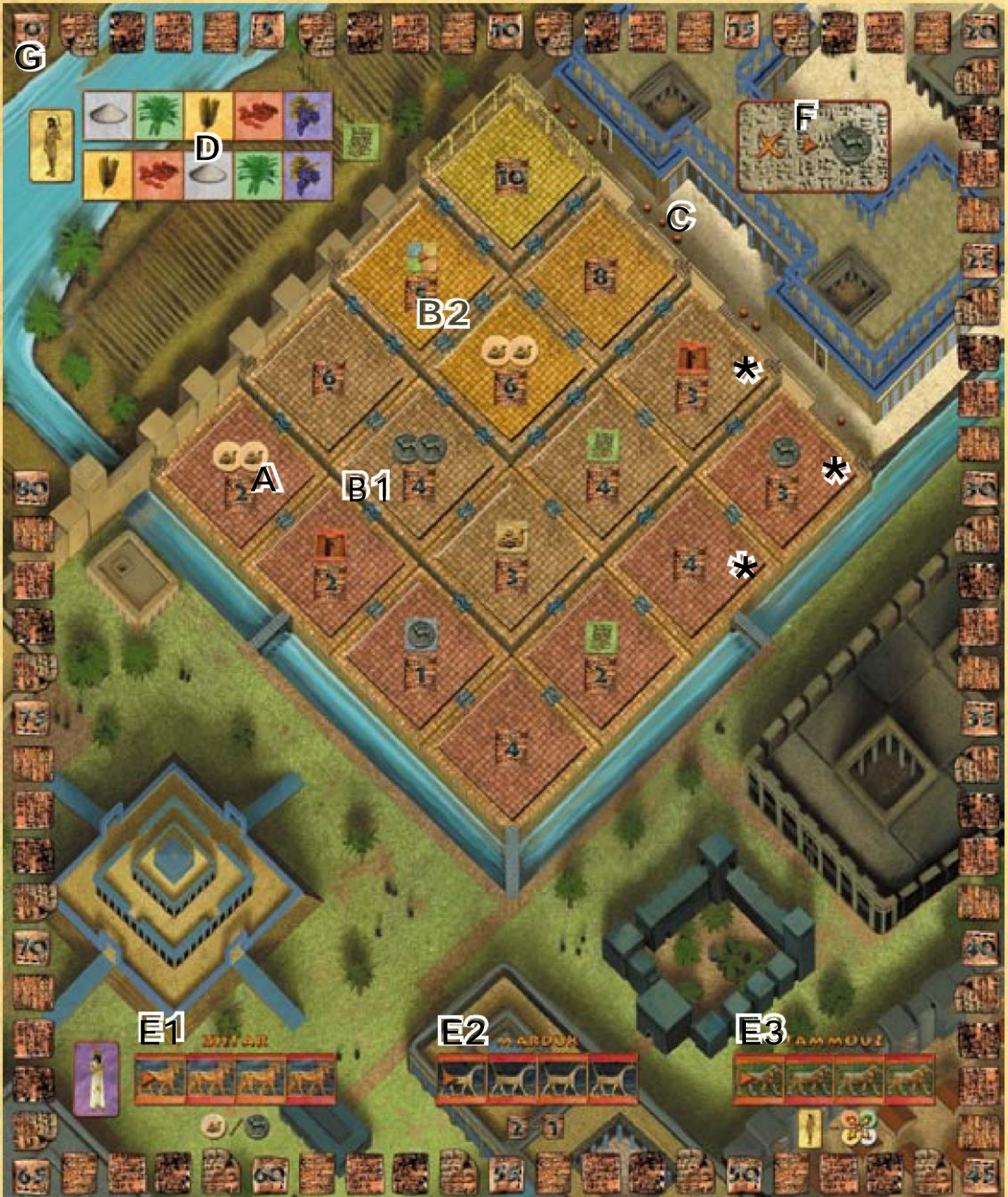
Előkészületek

Tanács: az első játék előtt olvassátok el a játék alapjai részt (következő oldalak).

3 játékos esetén tegyük vissza a dobozba azokat a mesterség- és udvarlapokat, amin a '4 játékos' jel látható. **2 játékos esetén** tegyük vissza a dobozba azokat a mesterség- és udvarlapokat, amin a '3 játékos' és a '4 játékos' jel látható. Ezeket a lapokat nem használjuk a játékban. A többi, játékosok számától függő módosítást a szabály megfelelő részeinél mutatjuk be.

- Tegyük a táblákat az asztalra a következő oldalon látható módon. Tegyük egy tevejelzőt (rózsaszín) a Mezopotámia tábla 'Babilon' négyzetére. Tegyük a játékosok számának megfelelő Amyitiskártyát a tábla mellé.
- A talentumokat, tevéket, semleges kockákat, és a nyersanyagokat típus szerint gyűjtjük egy-egy halomba, és központi talonként tegyük a tábla mellé.
- Tegyük Khorsabad városára azt a 2-es minőségű Növénylapot, aminek mindkét oldala 2-es (bármelyik oldalával felfelé). A maradék három Növénylapot véletlenszerűen osszuk el Eshnunna, Ur és Mari városa közt, az 1-es minőségoldallal felfelé (lásd 3. oldal).
- Keverjük meg a Mesterséglapokat és egy pakliban, arccal lefelé tegyük a tábla mellé. Típus és érték szerint rendezzük az Udvarkártyákat, és arccal felfelé tegyük a tábla mellé őket. Minden nyersanyag típusból (kivéve a Bor) vegyünk el egy jelzőt a központi talonból, és tegyük ezekből véletlenszerűen egyet a '2'-es szintű Karavánvezetőkre. Maradék visszakerül a talonba.
- Rendezzük a Kertlapkákat minőségük szerint sorba. Tegyük a 3-as minőségű, 10-es értékű lapkát a Kert negyedik (legfelső) szintjére. A megmaradt négy 3-as minőségű lapkából hármat véletlenszerűen tegyük a harmadik szintre. A második szintre tegyük öt darab 2-es minőségű lapkát –véletlenszerűen elosztva-. Végül tegyük hét darab 1-es minőségű lapkát véletlenszerűen elosztva az első szintre. A megmaradt lapkákat (1 db 3-as, 1 db 2-es, 2 db 1-es) tegyük vissza a dobozba, ezekre nem lesz szükségünk.
- **2 játékos esetén:** ne használjuk a következő oldalon *-al jelölt négyzeteket. (Ne tegyük lapkákat ide.)
- Minden játékos választ egy szint, és megkapja a megfelelő színű kockákat, 4 talentumot, 1 tevét, és 1 db '0' szintű Karavánvezető lapot, és leteszi ezeket maga elé az asztalra. A játékosok a jelzőiket a pontozósáv 0 pontjára teszik. Majd eldöntik, hogy ki kezd, ez a játékos megkapja a Kezdőjátékos-lapot.

Babilontábla



Megjegyzés: A csillaggal jelölt négyzeteket 2 játékos esetén hagyjuk üresen (ne tegyünk rá kertlapkát)

P

Q

R

Játékos talon


Kockák


Pálma


Árpa


Só


Datolya


Bor


Teve


Talentum

Mezopotámia



Játék alapjai

Babilontábla: ez a tábla Babilon függőkertjeit mutatja. A terület 16 négyzetre van felosztva, ezekbe kell ültetni olyan kerteket (A) és területeket, amiket öntözni kell (B1). A kertek négy szinten (V-alakban) helyezkednek el. A legmagasabb szint adja a legnagyobb tekintélyt, de azt kell a legjobban öntözni (B2), és magasabb minőségű növényekkel kell beültetni (C). A táblán a még található szántóföld (D), ami képessé teszi a játékosokat arra, hogy földművesek segítségével nyersanyagokat termeljenek, három templom Ishtarnak (E1), Marduknak (E2), és Tammouznak (E3) szentelve, amik bónuszt adnak a legbuzgóbb papoknak, egy 'Passz' téglalap (F) és egy pontozósáv (G), ahol a játék alatt a játékosok szerzett tekintélypontjait tartjuk számon.

Mezopotámia: ez a tábla Mezopotámiát ábrázolja és a Babilonnal kereskedő városokat. A tevék kijátszásával Karavánt mozgatnak (H) a játékosok az órajárása szerint egyik városból a következőbe. Miután megérkeznek egy városban, elköltik a nyersanyagaikat, hogy upgradeket (I) vagy növényeket (J) szerezzenek a kertjeikhez. A magas minőségű növények (K) drágábbak, de lehetőséget adnak a játékosoknak a kertek felső szintjeihez, ahol több tekintély pontot szerezhetnek!

Erősödés: a játék során a játékosok a karaktereket erősítik, akik támogatják őket. A pénzüket földművesek (L) alkalmazására költik, akik betakarítják a földeket, papokra (M), akik imádkoznak a templomokban, mérnökökre (N), akik a kertek öntözéséért felelősek, és kereskedőkre (O), akik tevéket szállítanak.

Játékostalon: a játékosok talonjában a színüknek megfelelő kockák csoportja található. A kockákat az öntözésnél, az aratásnál, és a papok templomba helyezésénél használjuk. A játék előre haladtával a játékosok szereznek tevéket, nyersanyagokat, és talentumokat. Végül, mindegyik játékosnak lehet -(ha úgy dönt, hogy szerez)- a három féle Udvarlapból, amik megmutatják a játékos szintjét a különböző területeken.

A Bankár (P): Megmutatja a játékos kör eleji bevételét.

A Karavánvezető (Q): megmutatja a játékos Karaván mozgatási bónuszát és a nyersanyagok számát, ami a forduló végén maradhat a játékosnál.

Megjegyzés: Minden játékos Bankár- és Palotalap nélkül és egy '0'szintű Karavánvezetőlappal kezdi a játékot.

A Palota (R): megmutatja a játékos palotájának lenyűgözöttségét (tekintélyt szerez neki).

A játék során a játékosok fejlődhetnek minden területen magasabb értékű lapok megszerzésével (S). Alkalmazhatnak Kertészt (T) hogy a növényeik minőségét növeljék. Azonban az Udvarkartyák száma limitált, ami azt jelenti, hogy nem minden játékos tudja ugyanazon előnyöket megszerezni!

A játékmenet

Játékforduló

A játék fordulókra van osztva.

Minden forduló **három fázisra** van osztva:

- I) Előkészületek
- II) Játékosok akciói
- III) Kör vége

I - Előkészületek

1) Mesterség

A kezdőjátékos fogja az összes Mesterséglapot, és megkeveri, és a játékosok számtól függő hármas csoportokba, arccal felfelé lefekteti őket:

- **2 játékos:** 2 három lapos csoportot,
- **3 játékos:** 3 három lapos csoportot,
- **4 játékos:** 4 három lapos csoportot.

A megmaradt lapokat ideiglenesen félretesszük, ebben a körben már nem használjuk fel őket.

2) Bevétel

Minden játékos annyi talentumot (és esetleg tekintélypontot) kap, amennyit a Bankárlapján mutatnak a számok. Akinek nincs Bankárlapja, annak nincs bevétele sem.

II – Játékosok akciói

Minden játékos, az óramutató járásának megfelelő sorban, végrehajthat egy akciót a körben. A játékosok újabb köröket kezdenek, és akciókat hajtanak végre addig, míg mindegyikük nem passzol.

Lehetséges akciók

- A) Passz
- B) Erősítés
- C) Karaván mozgatása

A - Passz

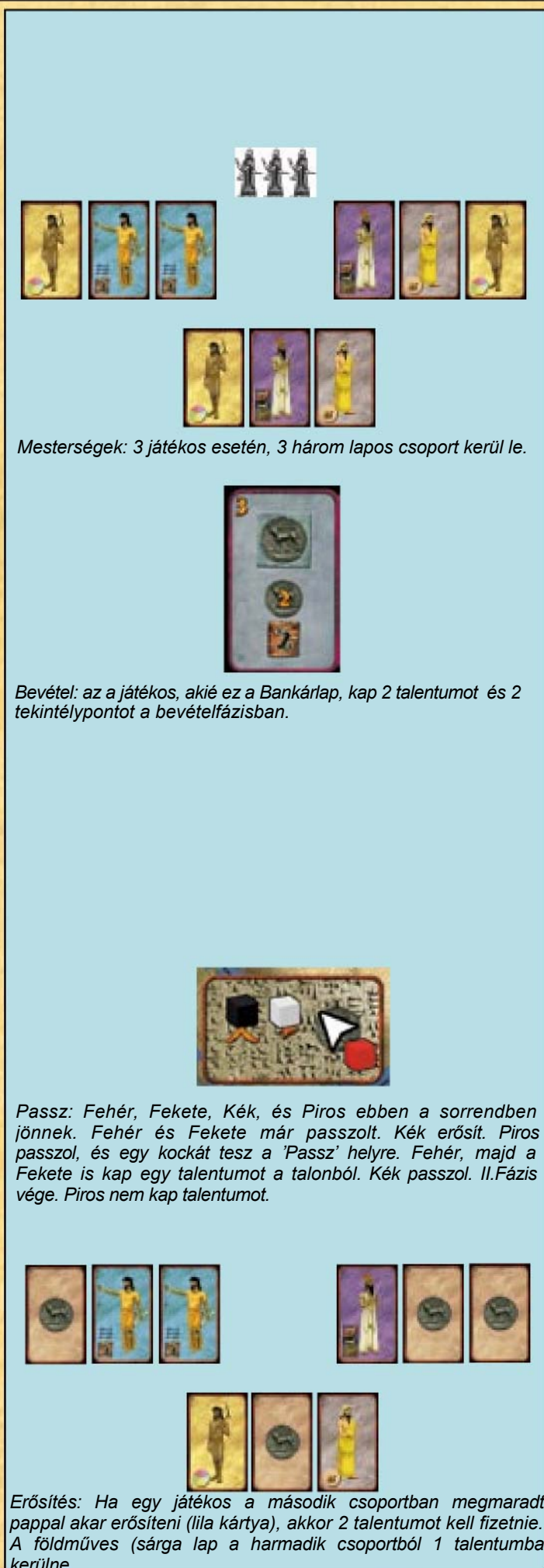
A játékos **egy kockát tesz a 'Passz' helyre**, és nem választhat, hajthat végre több akciót a fordulóban. Továbbiakban, **mindannyiszor mikor rá kerülne a sor a körben**, (pontosabban mindannyiszor mikor ő jönne, és még legalább egy játékos nem passzolt), **a játékos kap egy talentumot a központi talonból.**

B - Erősítés

A játékos **választ egy Mesterségkártyát** valamelyik kártya csoportból, és befizet annyi **talentumot** a központi talonba, **amennyi kártya abban a csoportban már arccal lefelé van fordítva:**

- aki az első lapot választja egy csoportból, az nem fizet,
- aki egy csoport második lapját választja, az 1 talentumot fizet
- aki a csoport harmadik lapját választja, az 2 talentumot fizet.

A játékos ezután megfordítja a választott lapot (így a 'Talentum'oldala lesz felfelé), és végrehajtja a megfelelő akciót.



Mesterségek: 3 játékos esetén, 3 három lapos csoport kerül le.

Bevétel: az a játékos, akié ez a Bankárlap, kap 2 talentumot és 2 tekintélypontot a bevétel-fázisban.

Passz: Fehér, Fekete, Kék, és Piros ebben a sorrendben jönnek. Fehér és Fekete már passzolt. Kék erősít. Piros passzol, és egy kockát tesz a 'Passz' helyre. Fehér, majd a Fekete is kap egy talentumot a talonból. Kék passzol. II.Fázis vége. Piros nem kap talentumot.

Erősítés: Ha egy játékos a második csoportban megmaradt pappal akar erősíteni (lila kártya), akkor 2 talentumot kell fizetnie. A földműves (sárga lap a harmadik csoportból) 1 talentumba kerülne.

1) Földműves

A játékos a saját talonjából egy kockát tesz a két szántóföld egyikére, és kap egy olyan nyersanyagjelzőt, ami megfelel annak a mezőnek, amelyikre a kockát tette. A kapott jelzőt saját talonjába teszi.

Felhasználható mezők:

A mezők két sorban vannak, amiket balról jobbra töltünk fel. Csak a legbaloldalibb üres mezőre teheti a játékos a földművest. A kockák addig maradnak a soron, amíg be nem tellik a sor.

Teli sor:

Amikor egy sorban minden mező fel van töltve, akkor az a játékos, akinek a legtöbb kockája van ott, kap egy Kertészlapot, ha még van olyan a talonban. Ha döntetlen a helyzet, akkor nem jut senki laphoz. Mindkét esetben, a sort kiürítjük, és minden játékos visszakapja a kockáit.

Bor:

Ebben a játékban a Bor a dzsókernyersanyag. Egy borjelző bármely más nyersanyagra cserélhető (kivéve tevé és talentum).

2) Pap

A játékos egy kockát a talonjából a templomra rak.

Felhasználható mezők:

Minden templom négy részre van osztva, amit balról jobbra töltünk fel. Amikor a játékos kockát tesz a templomra, akkor azt a balszélső mezőre teheti, és a már a templomban levő kockákat egy mezővel jobbra tolja. Ha a sor teli van, amikor az eltolás kezdődne, akkor a jobbszélső kocka kiesik a templomból és a tulajdonosa visszakapja (visszakerül a játékos talonjába).

A templomok a többségben levő játékosoknak bónuszt adnak a III. fázis alatt (lásd alább).

3) Mérnök

A játékos letesz egy kockát a talonjából a kert egy felhasználható öntözési területére, és kap 2 tekintélypontot. Ez a terület inentől kezdve öntözöttnek számít; és másik kocka már nem tehető ide.

Öntözési terület:

Az öntözési terület kis kék hullámjellel van megjelölve két Kertlapka határán. A magasabb szinteken két hullámvonal van egymás mellett. Ez két különböző területet jelöl.

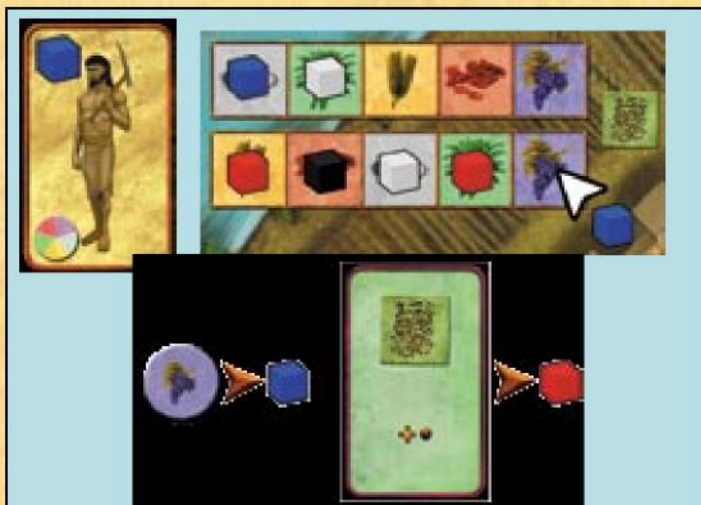
Felhasználható területek:

A kert rombusz alakú. A rombusz két oldala folyóval határos (kék vonal a táblán). Ahhoz hogy egy öntözésterületre tehessen egy kockát, a játékosnak olyan megszakítatlan öntözésterület sort kell tudnia kijelölni, ami a kérdéses területről visszavezet a folyóhoz. Az útvonalat egészben vagy részben alkothatják más játékoshoz tartozó öntözésterületek.

Megjegyzés: közvetlen a folyó melletti nem öntözött területek mindig használhatóak.

4) Kereskedő

A játékos kap egy tevéjelzőt a központi talonból.



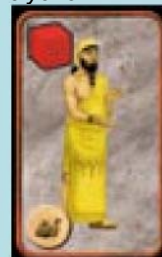
Földműves: a köre során Kék egy földművessel erősít. Kék az alsó sorra rakja a kockáját és kap egy Borjelzőt a talonból. A sor teli van. Pirosnak van a legtöbb kockája a sorban, így kap egy Kertészlapot a talonból, amit maga elé tesz. A játékosok kiürítik az alsó sort. Ha Kék a felső sort választja, akkor egy árpához jut, és nem történik sorürítés.



Pap: a köre során a Fekete egy pappal erősít, és Ishta templomát választja. Fekete letesz egy kockát a templom balszélső mezőjére, és az összes már ott levő kockát egy mezővel jobbra tolja. A piros kockát, ami a jobbszélső mezőn áll kilöki, és az visszakerül a tulajdonosához.



Mérnök: a köre során a Fehér egy mérnökkel erősít. A kockáját a fehér X-el jelölt területekre teheti le. Ezek a területek vagy közvetlen (zöld vonal) vagy az öntözésterületek folyamatos során át (sárga vonal) a csatlakoznak folyóhoz. Fehér kap 2 tekintélypontot. A piros X-el jelölt területeket nem tudja bekötni jelenleg az öntözési rendszerbe, mert nincs összeköttetésük a folyóhoz.



Kereskedő: ebben a körben a Piros egy kereskedővel erősít. A Piros kap egy tevét a központi talonból, amit a sajátjába tesz.

C – Karaván mozgatása

A Karaván az **óramutató járásának megfelelő** irányba mozog. A játékos mezőnként 1 tevé kifizetésével mozgathatja. Valamint a játékosnak lehetnek bónusz mozgatásai is a **Karavánvezetője** szintjétől függően:

- **'0' szint (+0):** a játékos annyi mezőnyit mozgathatja a Karavánt, amennyi tevét kifizet.
- **'1' szint (+2):** a játékos kettővel több mezőnyit mozgathat a Karavánon, mint amennyi tevét kifizet.
- **'2' szint (+4):** a játékos négyvel több mezőnyit mozgathat a Karavánon, mint amennyi tevét kifizet.

Mozgatás:

Amikor egy játékos a Karaván mozgatását választja, akkor neki **legalább 1 mezőnyit** mozgatnia kell (a Karaván nem maradhat ugyanazon mezőn). Valamint mindenképp kell **legalább egy tevét** fizetnie a mozgatásért, függetlenül a Karavánvezetője szintjétől.

Kereskedés:

A játékosnak **végre kell hajtania egy akciót** azon a mezőn, ahova a Karaván érkezett. Azaz a játékos csak akkor mozoghat a Karavánnal, ha végre tud hajtani legalább egy, a célmezőhöz tartozó akciót.

a) Eladás Babilonban

A játékos nyersanyagokat ad el (egy vagy több félét), **tekintélypontot szerez érte és egy ingyenes öntözőt** (nem jár plusz pont ezért az öntözőért). Az öntöző lerakása kötelező. A játékosok nem adhatnak el nyersanyagot más városokban, csak Babilonban.

1 nyersanyag ▶ 3 tekintélypont + 1 ingyen öntöző

2 nyersanyag ▶ 6 tekintélypont + 1 ingyen öntöző

b) Udvarkártya vásárlása

A játékos olyan típusú udvar ártyát vesz, ami megfelel annak a mezőnek, ahol a Karaván megállt. A játékos **kifizet egy olyan típusú nyersanyagjelzőt, amit az a város kér, amin a Karaván áll** és aztán a városnak megfelelő két Udvarkártya típusból választ egyet:

- Ha a játékosnak nem volt még olyan udvarkártyája, amelyet választott, akkor kap egy megfelelő 1-es szintű lapot.
- Ha a játékosnak már van egy vagy több olyan Udvarlapja, amelyet választott, akkor egy szinttel magasabbat kap, mint amilyen lapja neki abból a típusból van; az új lappal lefedi a típusból meglevő kártyáit. Csak az új kártya képességei élnek.

Megjegyzés: amikor a játékos 2-es szintű Karavánvezetőlapot vesz, megkapja a rajta levő nyersanyagjelzőket és a saját talonjába teszi. Amikor Palotalapot vesz, akkor azonnal megkapja a rajta levő tekintélypontokat.

Ha egyszer valamelyik Udvarlap talonja kifogy, akkor az a kártya típus a játék további részében már nem lesz elérhető. Az a játékos, aki nem érte még el annak a kártyának a szintjét, már nem is fogja elérni (és magasabbra növelni sem).

c) Növények vásárlása

A játékos megveszi azt a növényt, ami azon a mezőn van, ahol a Karaván megáll. Ezt úgy teheti, hogy kifizet egyet abból a nyersanyagfajtából, amit a város kér, plusz még egy olyan nyersanyagot is, ami a növénykártyán van (ha van). Ezután a növényt azonnal el kell ültetni a kertben (lásd 'Ültetés', alább).

A Növénykártyát ezután megfordítjuk.



Példa: ez a Piros köre. A játékos (akinek '1' szintű Karavánvezetője van) mozgatja a Karavánt. Fizet egy tevét, és mozgathatja a Karavánt 1, 2 vagy 3 mezőt az óra mutató járásának megfelelően.



Példa: Piros a karavánt Uruk városába viszi. A játékos fizet egy Datolyát (narancsszín), és választhat egyet a Karavánvezető és Bankár udvarlapokból. Mivel a Pirosnak még nincs Bankárja, vagy az 1-es szintű Bankár lapot választhatja vagy a '-es szintű Karavánvezetőlapot. Piros ez utóbbi választja és letakarja az 1-es szintű Karavánvezetőjét a '2-esszintű lappal, és kap egy Pálmajelzőt a talonjába.

Ha az 1-es szintű Bankárkártya már elérhetetlen lenne, akkor a Piros arra kényszerülne, hogy 2-es szintű Karavánvezetőlapot vegyen. A Piros nem tudna a játék további részében már Bankár kártyához jutni.



Példa: Fehér a Karavánt Mari városára viszi. A játékos fizet egy Árpát és egy Pálmát, és ültet egy növényt (lásd a következő oldalt). Ezután megfordítja a növénylapot.

Ültetés

A kert négy szinten, 16 négyzetből áll. A játékosok a Növénykártyákat a Mezopotámiatáblán vehetik meg ezekre a négyzetekre. Az 'Ültetés' tette abból áll, hogy választ és eltávolít egy Kertlapkát (a Növénykártya marad a Mezopotámiatáblán).

Ahhoz hogy ültethessen, a játékosnak több különböző kritériumnak kell megfelelnie:

Öntözés:

A választott négyzetet **legalább egyik oldalán teljesen öntözni kell**. Ez azt jelenti, hogy az olyan négyzeteknél, aminek egy oldalán két öntözési terület is van, ott legalább az egyik oldalon mindkét öntözési területet fel kell tölteni.

Megjegyzés: az hogy a növény a kert legalsó szintjén van, nem jelenti azt, hogy a folyó öntözi is.

Növényminőség:

Válassz egy négyzetet, **az ültetendő növény minőségének legalább akkorának kell lenni, mint ahányadik szintre ültetnéd**. Például 1-es minőségű növényt a harmadik szintre nem lehet ültetni. Ugyanakkor 2-es minőségű növényt az első szintre lehet tenni.

Megjegyzés: Nincsenek 4-es minőségű növények, a kert negyedik szintjére való ültetés feltétele a 3-as szintű növény.

Kertész:

A játékos a Kertészlapot arra használhatja, hogy **megnövelje az elültetendő növény minőségét**. Minden eldobott Kertészlap, eggyel növeli a növényt minőségét. Például egy Kertészlap felhasználásával egy 2-es minőségű növény letehető a harmadik szintre is. A felhasznált Kertészlap visszakerül a talonba. *Megjegyzés: két Kertészlap felhasználásával egy 1-es minőségű növény a harmadik és a negyedik szintre is ültethető.*

Ültetés:

A játékos választ egy négyzetet (olyat, ami az összes fentebbi feltételnek megfelel), elveszi róla a Kertlapkát, és megkapja a tekintélypontokat és az egyéb bónuszokat, amik a lapka miatt járnak. Továbbiakban több növény nem ültethető ebbe a négyzetbe.

Öntözésbónusz:

Amint a Kertlapkát eltávolította, a játékos megszámlolja az öntözéskockákat az újültetésű négyzet körül. Akinek a legtöbb kockája van, az **annyi tekintélypontot kap, amennyi az éppen elültetett növény minősége** (ezt a növénykártyán egy szám mutatja). Ha döntetlen van, akkor senki nem kap pontot.

Megjegyzés: A Kertészlapok használata nincs befolyással az öntözésbónuszra. A bónusz annyi, amennyi a növény alapminősége.

Automatikus öntözés:

Amint a Kertlapkát eltávolította, a játékos leellenőrzi, hogy az újültetésű négyzet szomszédos-e egy vagy több már elültetett növényvel. Ha igen, akkor mindegyik, a növények között található, üres öntözési területre tesz egy semleges (szürke) kockát.

Megjegyzés: az öntözési hálózat növelése (mérnökkel való erősítéskor vagy nyersanyag eladásakor Babilonban) semleges kockán keresztül is megengedett.



Példa (folyt.): Fehér egy 2-es minőségű növényt ültet. A növényt ültetheti bármelyik A-val jelölt helyre; ahhoz, hogy B helyre (3.szint) ültethessen, meg kell semmisítenie egy Kertészlapkát, hogy a szükséges minőséget elérje. A C (nem teljesen öntözött) vagy a D (már beültetett) helyekre nem ültethet.



Példa (folyt.): Fehér fentebb választott egy négyzetet ültetésre. A játékos fogja a lapkát, maga elé teszi, kap 4 tekintélypontot és 2 talentumot a központi talonból. Fekete nyeri az öntözésbónuszt, mert neki van a legtöbb kockája az új ültetés körül. Fekete 2 tekintélypontot kap.



Példa (folyt.): a lapka, amit Fehér levett szomszédos volt, egy már előzőleg ültetett növényvel. Ezért letesz egy semleges kockát a 2 növény közé.

III – A forduló vége

Ez a fázis akkor kezdődik, amikor már mindenki passzolt II. fázisban. A következő akciókat kell sorban végrehajtani:

1) Körmenet

A kezdőjátékostól jobbra ülő játékos vesz egy kockát a saját talonjából, és egy általa választott templomba teszi (betartva a paplehelyezés általános szabályait). Majd ezután egy-egy semleges kockát tesz a másik két templomba (ismét betartva a paplehelyezés általános szabályait).

2) Templomok

Mindenki megszámolja, hogy mennyi kockája van az egyes templomokban. Azok, akik többségben vannak az egyes templomokban, jutalmat kapnak. *Megjegyzés: a semleges kockák nem számítanak a többség meghatározásánál. Valamint, ha egy játékos egyedül van egy templomban, akkor csak az első helyért járó jutalmat kapja meg – ebben az esetben nincs második díj.*

- **Ishtar:** az első helyezett választhat 1 tevét vagy 1 talentumot a talonból. A második helyezett azt kapja jutalmul, amit az első nem választott.

- **Marduk:** az első helyezett kap 2 tekintély pontot. A második helyezett 1 pontot kap.

- **Tammouz:** Az első helyezett egy kockát tesz a két szántó-föld egyikére és a megfelelő nyersanyagot megkapja a talonból (a földműves általános lehelyezési szabályai betartásával). A második helyezett kicserélheti egy nyersanyagját egy másikra a központi talonból. De nem választhatja a Bor (lila) jelzöt.

Megjegyzés: Ha az első helyezett akciója feltölti az egyik sort, akkor a Kertészlap kiosztásra kerül, és ki kell üríteni a sort, mint alapesetben.

Döntetlen a templomban: ha a játékosok döntetlenre állnak egy templomban, akkor közülük az nyer, akinek a legjobboldalibb kockája van.

- **2 játékos:** Akinek a legtöbb van, az megkapja az első helyért járó jutalmat. A második nem kap semmit.

3) Talon

Minden játékos a Karavánvezetője szintjének megfelelően állítja be a nyersanyagait:

- **'0' & '1' szint:** Maximum 2 nyersanyag jelzöt tarthat meg.
- **'2' szint:** Maximum 4 nyersanyag jelzöt tarthat meg.

A játékosok a kör sorrendjében döntenek a nyersanyagaik eldobásáról. A többlet jelzők visszakerülnek a talonba. Bármennyi tevéje és talentuma maradhat a játékosoknak.

4) Kezdőjátékos

A kezdőjátékos átadja a tőle balra ülőnek a Kezdőjátékoslapot.



Körmenet: Ebben a körben a Fekete jött utoljára. Marduk templomába (ez van középen) teszi egy kockáját, és 1-1 semleges (szürke) kockát tesz a másik két templomba.

Templomok: a templomok értékelése:



Ishtar templomában (baloldali), Kék és Piros 1-1 kockával áll az első helyen, mivel a Piros kockája van legközelebb a jobbszélhez, ezért ő nyer. A Piros a tevét választja a talonból; így a Kék egy talentumot kap.



Marduk templomában (középső), a Feketének két kockája van. Fehérnek csak egy így övé a második hely. Fekete 2 tekintélypontot kap; a Fehér pedig 1 pontot.



Tammouz templomában (jobboldali), Fehér, Piros és Feketének is egy kockája van. Fekete van a legközelebb a jobb szélhez, őt követi a Piros. Fekete egy kockát tesz a szántóföldre, és megkapja a megfelelő nyersanyagot; Piros elcserélheti az egyik nyersanyagát a központi talonban egy másikra (kivéve Borra). Fehér nem kap semmit ebben a fordulóban.

A Játék vége

- **2 játékos esetén:** a játéknak vége azon forduló végén, amikor 3 vagy kevesebb Kertlapka maradt.

- **3 & 4 játékos esetén:** a játéknak vége azon forduló végén, amikor 4 vagy kevesebb Kertlapka maradt.

Amyitis a játékosok tulajdonában levő Kertlapkák után kitüntetések ad:

- **2 játékos esetén:**

5 vagy 6 lapka ▶ 5 pont

7 vagy több lapka ▶ 10 pont

- **3 játékos esetén:**

4 vagy 5 lapka ▶ 5 pont

6 vagy több lapka ▶ 10 pont

- **4 játékos esetén:**

3 vagy 4 lapka ▶ 5 pont

5 vagy több lapka ▶ 10 pont

Megjegyzés: Ezen bónuszokat az Amyitislap is mutatja.

Végül az összes játékos kap a talonjában maradt minden nyersanyagjelzőért 1-1 pontot (a tevék és talentumok nem érnek semmit).

A legtöbb tekintélypontot szerző a játékos a győztes. Ha ez döntetlen, akkor többen is győztesek lettek.