

# AMYITIS

## 1. Mesterségek



## 2. Bevétel



## Passz



## Erősítés



## Karaván mozgatása



## Kereskedő



## Földműves



## Pap



## Mérnök



## Babilon



## Udvarkártyák



## Növények



## 1. Körmenet



## 2. Templomok



## 3. Talon



## 4. Kezdőjátékos



# Tanácsok

Amyitis egy nagyon nyitott játék. A játék kezdetén a játékosok rengeteg lehetőséggel számolhatnak (Kivel kellene erősíteni? Melyik Udvarlapot kellene favorizálni?), és a legjobb választásának sok trükkje lehet. Következzék néhány ötlet, ami segíthet az első játék megtervezésében.

**Időztítés:** hogy jól játsz, meg kell értened a játék időztítését. A játék során a játékosok együttműködnek a Karaván mozgatásában és a Kert építésében. Meg kell figyelned, hogy az ellenfeleid mit tesznek (Melyik mesterséget választották? Mozgatták-e a Karavánt? Ha igen, akkor hova?), hogy megértsd terveiket és ennek megfelelően cselekedj.

**PéNZ:** csak az erősítésnél használod, de az erősítés alapvető! A gazdagabb játékosok több Udvar kártyához férnek hozzá, és több akciót tudnak végrehajtani, mint ellenfeleik. Természetesen ez csábítóvá teszi a Bankárkártyát, de lehet enélkül a kártya nélkül is játszani és győzni. Hogy győzzön, egy nincstelen játékosnak néha korábban passzolnia kell, mint ahogy kívánatos vagy hozzáad egy kockát Ishtar templomához. Emlékezz, hogy tudsz ingyen erősíteni, ami lehetővé teszi azt, hogy pénz nélkül játssz!

**Tevék:** csak a Karaván mozgatásához használjuk, de még annak a játékosnak is szüksége van tevére, akinek a legjobb Karavánvezetője van. Ez azt jelenti, hogy figyelned kell a tevé készletedet, hogy kivédd azt, hogy a legrosszabb pillanatban legyél szűkében belőlük! Ishtar temploma ismét hasznos lehet.

**Nyersanyagok és Szántóföldek:** a nyersanyagok alapvetőek a városokban való vásárláskor. Mindazonáltal a szántóföldek feltöltését trükkösen kell csinálnia annak a játékosnak, aki speciális nyersanyagot akar szerezni. Ez fontossá teszi hogy jókor erősítsünk Földművessel, mégha drágábban is jutunk hozzá. A Bor olyan drága nyersanyag, hogy nem engedheted meg magadnak, hogy csak úgy elpazarold. Végezetül a Kertész megszerzése is nagyon nehéz. Néha jobb megengedni az ellenfélnek, hogy megkapja a Bort, csakhogy Te megszerezhed a Kertészt.

**Passzolás:** a helyes pillanat lényeges, attól függetlenül, hogy gazdag vagy vagy szegény. Azoknak a szegény játékosoknak, akiknek az ellenfeleinek még sokat tenniük kell ezen körben, érdemes korán passzolniuk, hogy sok talentumot szerezzenek. A másik oldalon a gazdag játékosoknak el kellene kerülniük azt, hogy végrehajtsanak olyan dolgokat, amit biztosan meg tudnak tenni a következő körben, (például a Karaván mozgatása, ha csak te vagy az egyetlen játékos, akinek tevéi vannak), nehogy az ellenfeleik túl sokat gazdagodjanak (különösen ha már többen passzoltak).

**Templomok:** nagy bónuszokat kínálnak. Játékosok használhatják őket a hiányzó elemek pótlására. A játékosoknak meg kell tanulniuk a Körmenet felhasználását is. Ez egy nagyon erős akció és lehet készülni, mivel a játékosok előre látják, hogy melyik fordulóban jutnak előnyhöz ebből. Végül, veszélyes egyedül hagyni egy játékost egy templomban, hogy ennek előnyeit kihasználja több körön keresztül, anélkül, hogy bármilyen erőfeszítést kéne tennie!

**Udvarlapok:** lehetővé teszik a játékosoknak, hogy irányítsák a stratégiájukat. Sok kombináció lehetséges (növelni a bankárodát, amilyen gyorsan lehetséges, venni mindenből egy keveset, nem venni semmit, stb.). A játékosoknak meg kell tanulniuk kezelni a lapok erőit és gyengeségeit. Például egy játékosnak, akinek nincs Karavánvezetője, igencsak figyelnie kell az ellenfelei terveire azért, hogy jókor mozgassa a Karavánt.

**Öntözés:** ez egy egyszerű és hatásos módja a pontszerzésnek. Továbbá ez az öntözésbónuszoknak köszönhetően adhat meg néhány extra pontot. Legyél gondos, megfontolt: néhány öntözés gyengébb, mint a többi főleg olyan helyeken, ahova semmit sem fognak ültetni.

**Növények:** növényeket választani fontos, és néha jobb várni a helyes pillanatra, ahelyett hogy ültetünk amint lehet. A játékosoknak bővíteniük a nyersanyagaikat kellene és úgy választani Növényt, hogy illeszkedjen a terveikhez. Ne felejtjük, hogy több növény – azokkal már elnyerheted Amyitis kegyét – értéke több, mint az az érték ami a kártyára van írva.

## Szimbólumok



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

A kör szimbólumok a jelzőknek felelnek meg. A következőket mutatják: nyersanyag (bármelyik), tevé, 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.



Bankár Karavánvez. Palota Kertész

## Játékostalon



Kocka

Pálma

Árpa

Só

Datolya

Bor