

# Amyitis

Ein Spiel von Cyril Demaegd – Illustrationen von Arnaud Demaegd – Design von Cyril Demaegd  
Amyitis FAQ und Forum: <http://www.ystari.com> – Regelfragen und Ersatzteilservice: [info@huchandfriends.de](mailto:info@huchandfriends.de)  
Übersetzung ins Deutsche von Birgit Irgang

Ein herzliches Dankeschön an das ganze Team für die wertvolle Hilfe. Ganz besonderer Dank gilt William für seine prägnanten Ratschläge, Thomas für seine legendäre Hartnäckigkeit und sein verdammtes Rohstoffhorten, Thibaut und Manu für die endlosen Tests und den letzten Schliff, der so wichtig ist, Manu für den Enthusiasmus und Elvire dafür, dass sie ihn hat spielen lassen! Vielen Dank auch an all die anderen (Dim und Anne-Cath, Adrien, Dom, Fabien, Thomas, Raphi, Nath und Renaud, Seb und Malcolm ...) – ich vergesse euch nicht, denn ohne euch gäbe es das Spiel nicht!  
Zu guter Letzt widmen Arnaud und Cyril dieses Spiel als Frucht ihrer harten Arbeit vor allem Arthur!

## Inhalt

- 1 Spielplan *Babylon* und 1 Spielplan *Mesopotamien*
- ca. 135 Holzwürfel in 5 Farben: blau, rot, schwarz, weiß, grau (neutrale Würfel)
- 4 Markierungssteine in 4 Farben: blau, rot, schwarz, weiß
- 20 Gartenplättchen
- 35 Warenplättchen mit 5 verschiedenen Waren: Gerste, Datteln, Salz, Palmen, Wein
- 14 Kamelplättchen und 1 Karawanenplättchen (roter Hintergrund)
- 30 Münzen (Talente)
- 56 Karten (18 x Gewerbe, 4 x Pflanzen, 31 x Hof, 2 x Amyitis, 1 x Startspieler)
- diese Spielregel

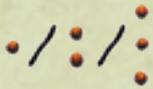
## Es war einmal ...

Im Jahr 590 v. Chr. heiratete Nebukadnezar, König von Babylon, die wunderschöne Amyitis, Tochter des medischen Königs. Doch die hübsche Frau sehnte sich nach ihrem Heimatland mit seiner üppigen Vegetation. Da fasste der König den Beschluss, ihr zu Ehren wundervolle hängende Gärten errichten zu lassen. Die ganze Stadt bereitete sich darauf vor, diese Herausforderung anzunehmen. Noch Jahrhunderte später sollten die Gärten für große Bewunderung sorgen ...

## Spielziel

Die Spieler, in der Rolle adliger Babylonier, streben nach Prestige. Sie errichten ein Bewässerungssystem und bauen die Gärten aus, indem sie erfolgreich handeln und die besten Handwerker Mesopotamiens für sich gewinnen. So versuchen sie im Laufe der Partie ihr gesellschaftliches Ansehen auszubauen. Am Ende gewinnt der Spieler, der das meiste Prestige sammeln konnte.

## Symbole



Diese Symbole zeigen die Qualitätsstufe einer Pflanze an (1, 2 oder 3).

Runde Symbole stehen für Plättchen – in diesem Fall eine Ware (eine beliebige), ein Kamel und ein Talent.



Quadratische Symbole bezeichnen eine Hof-Karte – in diesem Fall einen Karawanenführer und einen Bankier.

Dieses Symbol steht für eine Hof-Karte nach Wahl des Spielers: Bankier, Karawanenführer, Palast oder Gärtner.

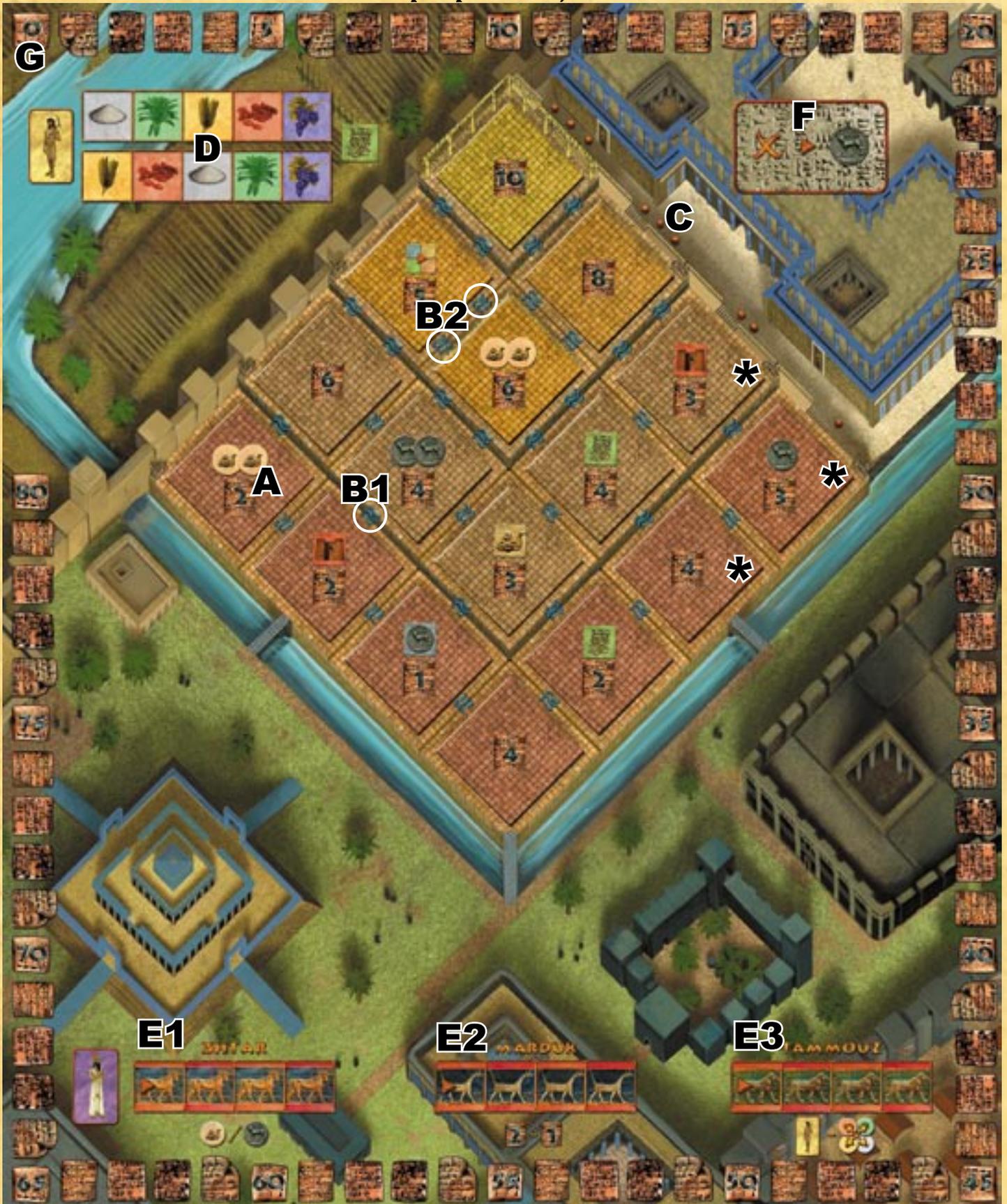


## Vorbereitung

Anmerkung: Beim **Spiel zu dritt** werden die Gewerbe- und die Hof-Karten mit dem Vermerk „4 Spieler“ auf der Rückseite in die Schachtel zurückgelegt. Beim **Spiel zu zweit** werden die Gewerbe- und die Hof-Karten mit dem Vermerk „4 Spieler“ und „3 Spieler“ auf der Rückseite in die Schachtel zurückgelegt. Diese Karten werden nicht benötigt. Weitere Regeländerungen aufgrund der Spielerzahl finden sich farblich markiert an den entsprechenden Stellen der Spielregel.

- Die Spielpläne werden wie auf der nächsten Seite gezeigt ausgelegt. Das Karawanenplättchen wird auf dem *Mesopotamien*-Spielplan auf das Feld „Babylon“ platziert. Die der Spielerzahl entsprechende *Amyitis*-Karte wird neben die Spielpläne gelegt.
- Die Talente, Kamele, neutralen grauen Holzwürfel und Warenplättchen werden sortiert und als allgemeiner Vorrat auf dem Tisch bereitgelegt.
- Die *Pflanzen*-Karte mit der Qualitätsstufe 2 auf beiden Seiten wird auf dem *Mesopotamien*-Spielplan auf die Stadt Khorsabad gelegt; dabei spielt es keine Rolle, welche Seite nach oben zeigt. Danach werden die drei übrigen *Pflanzen*-Karten gemischt und auf die Städte Eshnunna, Ur und Mari verteilt. Dabei muss die Seite sichtbar sein, die eine Pflanze der Qualitätsstufe 1 zeigt (siehe folgende Seite).
- Die *Gewerbe*-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt. Die *Hof*-Karten werden nach Arten sortiert und offen neben dem Spielplan ausgelegt (siehe Aufbau Seite 3). Von jeder Warensorte mit Ausnahme des Weins wird ein Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Diese 4 Plättchen werden gemischt und auf jede Karawanenführer-Karte der Stufe 2 (zwei bei 4 Spielern, eine bei 2 oder 3 Spielern) wird zufällig eines platziert. Die übrigen Plättchen werden in den Vorrat zurückgelegt.
- Die Gartenplättchen werden nach Qualitätsstufen sortiert. Das Plättchen der Qualitätsstufe 3 mit dem Wert 10 kommt auf die höchste Ebene der Gärten. Drei weitere zufällig gezogene Plättchen der Qualitätsstufe 3 werden auf die dritte Ebene der Gärten gelegt. Fünf zufällig gezogene Plättchen der Qualitätsstufe 2 werden auf die zweite Ebene, sieben zufällig gezogene Plättchen der Qualitätsstufe 1 auf die erste Ebene der Gärten gelegt. Die übrigen Gartenplättchen werden für diese Partie nicht benötigt.
- **Bei 2 Spielern:** Drei Felder (auf der nächsten Seite mit \* markiert) werden nicht verwendet und somit nicht mit einem Gartenplättchen belegt.
- Jeder Spieler erhält alle Würfel einer Farbe, 4 Talente, 1 Kamelplättchen sowie eine Karawanenführer-Karte der Stufe 0. Die Markierungssteine werden auf das Feld 0 der Wertungsleiste gelegt. Ein Startspieler wird ausgelost, dieser erhält die *Startspieler*-Karte.

# Spielplan Babylon



Anmerkung: Die mit einem \* markierten Felder bleiben in der Partie zu zweit unbenutzt.

## Spielervorrat

P

Q

R



Würfel



Palme



Gerste



Salz



Datteln



Wein



Kamel



Talent

# Mesopotamien



## Spielprinzip

**Spielplan Babylon:** Dieser Spielplan zeigt die hängenden Gärten von Babylon mit ihren vier Ebenen (in V-Form). Sie sind in 16 zu bepflanzende Felder (A) sowie in Bewässerungszonen (B1) unterteilt. Die am höchsten gelegenen Ebenen sind am lukrativsten, aber auch am schwierigsten zu bewässern (B2) und erfordern Pflanzen der besten Qualität (C). Auf dem Plan sind außerdem Äcker (D) abgebildet, die es den Spielern ermöglichen, durch die Rekrutierung von Bauern Waren zu produzieren. Darüber hinaus gibt es drei Tempel, die Ishtar (E1), Marduk (E2) und Tammouz (E3) geweiht sind und den eifrigsten Priestern eine Belohnung einbringen. Auf dem Plan existieren auch ein Feld, das die Spieler nutzen, wenn sie passen (F), sowie eine Wertungsleiste (G), auf der im Laufe der Partie die Prestigepunkte der Spieler angezeigt werden.

**Mesopotamien:** Dieser Spielplan zeigt Mesopotamien und die Städte, mit denen Babylon Handel treibt. Indem sie Kamele aufwenden, lassen die Spieler die Karawane (H) im Uhrzeigersinn von Stadt zu Stadt ziehen. Wenn sie in einer Stadt ankommen, geben sie ihre Waren aus, um Aufwertungen (I) oder Pflanzen (J) für die Gärten zu bekommen. Pflanzen höherer Qualitätsstufen (K) kosten mehr Waren, sind aber auch für die höchsten Ebenen der Gärten geeignet – denn Königin Amyitis erhebt höchste Ansprüche!

**Rekrutierung:** Um Fortschritte zu machen, müssen die Spieler jede Runde Arbeitskräfte anwerben. Mit ein paar Talenten aus den eigenen Taschen können sie sich die Dienste von Bauern (L), die auf den Feldern die Ernte einbringen, Priestern (M), die in die Tempel gehen, Ingenieuren (N), die für die Bewässerung der Gärten sorgen, und Händlern (O), die Kamele liefern, sichern.

**Vorrat:** Der Vorrat eines Spielers besteht aus den Würfeln seiner Farbe, mit denen er bewässern und auf den Feldern ernten kann sowie Zutritt zu den Tempeln hat. Außerdem kommen im Laufe der Partie noch Kamele, Waren und Talente hinzu. Jeder Spieler kann (wenn er sie während der Partie erwirbt) über drei Arten von Hof-Karten verfügen, die seine Stufe in verschiedenen Bereichen darstellen:

**Bankier (P):** Er zeigt das Einkommen des Spielers zu Beginn der Runde an.

**Karawanenführer (Q):** Er zeigt die zusätzlichen Felder an, um die der Spieler die Karawane vorrücken darf, sowie die Anzahl der Warenplättchen, die er am Ende der Runde in seinem Vorrat haben darf.

*Anmerkung: Zu Beginn starten alle Spieler mit einer Karawanenführer-Karte der Stufe 0, jedoch ohne eine Bankier- oder Palast-Karte.*

**Palast (R):** Hier wird angezeigt, wie prächtig der Palast ist, in dem der Spieler residiert, und wie viel Prestige er ihm einbringt.

Im Laufe der Partie können die Spieler jeden dieser Bereiche weiterentwickeln, indem sie Karten einer höheren Stufe (S) erwerben. Außerdem können sie sich Gärtner (T) besorgen, mit deren Hilfe sie die Qualität ihrer Pflanzen verbessern können. Allerdings ist die Anzahl der verfügbaren Hof-Karten begrenzt, so dass nicht alle Spieler dieselben Vorteile nutzen können!

# Spielverlauf

## Spielrunden

Die Partie verläuft über mehrere **Runden**.  
Eine Runde besteht aus drei Phasen:

- I) Aufstellung
- II) Aktionen der Spieler
- III) Ende der Runde

### I – Aufstellung

#### 1) Gewerbe

Der Startspieler nimmt sich alle *Gewerbe*-Karten und mischt sie. Dann legt er die Karten in Dreiergruppen offen aus, und zwar je nach Spielerzahl:

- **bei 2 Spielern:** 2 Dreiergruppen,
- **bei 3 Spielern:** 3 Dreiergruppen,
- **bei 4 Spielern:** 4 Dreiergruppen.

Die restlichen Karten werden neben dem Spielplan auf einen Ablagestapel gelegt und in dieser Runde nicht mehr verwendet.

#### 2) Einkommen

Jeder Spieler erhält aus dem allgemeinen Vorrat Talente entsprechend der auf seiner Bankier-Karte angegebenen Zahl (sowie eventuell Prestigepunkte). Wer keine Bankier-Karte hat, bekommt auch kein Einkommen.

### II – Aktionen der Spieler

Im Uhrzeigersinn kann nun jeder Spieler reihum eine Aktion ausführen, sobald er an der Reihe ist. Die Spieler dürfen nacheinander so lange weitere Aktionen ausführen, bis alle gepasst haben.

#### Mögliche Aktionen:

- A) Passen
- B) Rekrutieren
- C) Karawane bewegen

#### A - Passen

Wer passen möchte, **legt einen seiner Würfel auf das Passen“-Feld**. Während dieser Spielrunde darf der Spieler dann keine weiteren Aktionen ausführen.

**Aber: Jedes Mal, wenn er nun an die Reihe kommt** – solange es noch Spieler gibt, die nicht gepasst haben – **nimmt er sich ein Talent aus dem allgemeinen Vorrat**.

#### B - Rekrutieren

Der Spieler **wählt eine der Gewerbe-Karten** aus einer der Dreiergruppen. Dafür zahlt er in den allgemeinen Vorrat eine **Anzahl an Talenten, die der Anzahl der sichtbaren Talente** (umgedrehten Karten) **in dieser Gruppe entspricht**:

- Die erste gewählte Karte einer Gruppe kostet nichts.
- Die zweite gewählte Karte einer Gruppe kostet 1 Talent.
- Die dritte gewählte Karte einer Gruppe kostet 2 Talente.

Dann dreht der Spieler die ausgesuchte Karte um, so dass die Talent-Seite zu sehen ist, und setzt seinen Zug entsprechend des gewählten Gewerbes fort.



*Gewerbe:* Bei drei Spielern werden drei Gruppen mit jeweils drei Karten gebildet.



*Einkommen:* Ein Spieler, der diese Bankier-Karte in seinem Vorrat hat, erhält in der Einkommensphase 2 Talente und 2 Prestigepunkte.



*Passen:* Es wird in der Reihenfolge Weiß, Schwarz, Blau und Rot gespielt. Weiß und Schwarz haben bereits gepasst. Blau rekrutiert. Rot passt und legt einen Stein in das „Passen“-Feld. Nacheinander nehmen Weiß und Schwarz ein Talent aus dem allgemeinen Vorrat. Nun passt Blau. Die Phase II der laufenden Runde ist sofort zu Ende. Rot erhält kein Talent mehr.



*Rekrutieren:* Möchte ein Spieler den verbleibenden Priester aus der zweiten Gruppe rekrutieren (violette Karte), muss er dafür 2 Talente zahlen. Der Bauer (gelbe Karte) der dritten Gruppe z.B. würde nur 1 Talent kosten.

### 1) Bauer

Der Spieler **platziert einen Würfel aus seinem Vorrat auf einem verfügbaren Acker** und nimmt sich aus dem allgemeinen Vorrat ein **Warenplättchen**, dessen Art mit der Art des Ackers übereinstimmt. Das Plättchen legt er in seinen Spielervorrat.

#### Verfügbare Äcker:

Die Äcker bestehen aus zwei Reihen, die von links nach rechts besetzt werden. **Für die Spieler sind nur die jeweils am weitesten links liegenden, leeren Äcker jeder Reihe verfügbar.** Die Würfel bleiben liegen, bis die Reihe voll ist.

#### Volle Reihe:

Sobald eine Reihe komplett belegt ist, gewinnt **derjenige Spieler, der die meisten Würfel in diese Reihe gelegt hat, eine Gärtner-Karte**, wenn im allgemeinen Vorrat noch eine vorhanden ist. Bei Gleichstand erhält niemand die Karte. Auf jeden Fall wird die Reihe leer geräumt, und jeder Spieler erhält seine dort platzierten Würfel zurück.

#### Wein:

Wein ist eine **Joker-Ware**. Ein Weinplättchen kann also jede beliebige andere Ware ersetzen, jedoch keine Kamele oder Tälente.

### 2) Priester

Der Spieler **legt einen Würfel aus seinem Vorrat in einen Tempel**.

#### Verfügbare Plätze:

Jeder der drei Tempel weist eine Reihe von 4 Feldern auf, die von links nach rechts aufgefüllt werden. Wenn ein Spieler einen Würfel in einen Tempel legt, platziert er ihn **immer auf dem Feld ganz links** und verschiebt alle Würfel, die dort bereits liegen, jeweils um ein Feld nach rechts. Wenn vor dem Schieben ein Würfel auf dem vierten und letzten Feld des Tempels liegt, wird dieser aus dem Tempel hinausgeschoben und an seinen Besitzer zurückgegeben.

In der Phase III (siehe unten) bringen die Tempel demjenigen Spieler eine Belohnung ein, der darin die Mehrheit an Würfeln hat.

### 3) Ingenieur

Der Spieler **legt einen seiner Würfel aus seinem Vorrat in eine der Bewässerungszonen der Gärten und zieht dafür seinen Markierungsstein auf der Wertungsleiste um 2 Prestigepunkte nach vorn**. Von nun an ist diese Zone bewässert und es kann kein weiterer Würfel hineingelegt werden.

#### Bewässerungszonen:

Die Bewässerungszonen sind durch **blaue Wellensymbole** zwischen den Gartenplättchen gekennzeichnet. Die höheren Ebenen weisen zwei Symbole nebeneinander auf; sie stellen also zwei verschiedene Zonen dar, die beide bewässert werden können.

#### Verfügbare Zonen:

Die Gesamtanlage der Gärten hat die Form eines Quadrats. Zwei Seiten des Quadrats grenzen an einen Fluss (blaue Linie auf dem Spielplan). Damit ein Spieler seinen Würfel auf eine Bewässerungszone legen darf, **muss er einen ununterbrochenen Weg durch bewässerte Zonen vom Fluss zur gewählten Zone vorweisen können**. Dieser Weg darf keine unbewässerte Zone durchqueren und kann ganz oder teilweise aus Würfeln anderer Spieler bestehen.

Anmerkung: Die nicht bewässerten Zonen am Ufer des Flusses sind immer verfügbar.

### 4) Händler

Der Spieler nimmt sich **ein Kamelplättchen aus dem allgemeinen Vorrat** und legt es in seinen eigenen Vorrat.



*Bauer: Blau ist an der Reihe und rekrutiert einen Bauern. Er beschließt, einen Würfel in die untere Reihe zu legen, und nimmt sich ein Weinplättchen aus dem allgemeinen Vorrat. Die Reihe ist voll. Rot hat in dieser Reihe die meisten Würfel und erhält die Gärtner-Karte, die er in seinen Vorrat legt. Nun wird die untere Reihe geleert.*

*Hätte Blau sich dazu entschlossen, einen Würfel in die obere Reihe zu legen, hätte er ein Gerstenplättchen bekommen und die Zeile wäre nicht geleert worden.*



*Priester: Schwarz ist an der Reihe und rekrutiert einen Priester, den er im Tempel zu Ishtar einsetzen will. Er platziert also einen seiner Würfel in diesem Tempel auf dem Feld ganz links und verschiebt alle anderen dort liegenden Würfel nach rechts. Der rote Würfel, der zuvor auf dem Feld ganz rechts lag, wird aus dem Tempel hinausgeschoben und an seinen Besitzer zurückgegeben.*



*Ingenieur: Weiß ist an der Reihe und rekrutiert einen Ingenieur. Er kann seinen Würfel auf alle Zonen legen, die mit einem weißen X markiert sind und entweder direkt an den Fluss angrenzen (z. B. grüne Linie) oder durch einen Weg mit dem Fluss verbunden sind, der nur durch bereits bewässerte Zonen verläuft (z. B. gelbe Linie). Anschließend zieht er seinen Markierungsstein auf der Wertungsleiste um 2 Prestigepunkte nach vorn. Die mit einem roten X gekennzeichneten Zonen sind momentan nicht verfügbar, da sie nicht mit dem Fluss verbunden sind.*



*Händler: Rot ist an der Reihe und rekrutiert einen Händler. Er nimmt sich ein Kamel aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in seinen eigenen Vorrat.*

## C – Karawane bewegen

Die Karawane bewegt sich **im Uhrzeigersinn** vorwärts. Wer diese Aktion wählt, kann die Karawane pro Kamel, das er ausgibt, um **ein Feld vorwärts** ziehen. Außerdem kann der Spieler die Karawane je nach **Stufe seines Karawanenführers** um zusätzliche Felder bewegen:

- **Stufe 0 (+0):** Der Spieler zieht die Karawane lediglich entsprechend der Anzahl der bezahlten Kamele vorwärts.
- **Stufe 1 (+2):** Der Spieler darf bis zu 2 zusätzliche Felder zu der Anzahl der bezahlten Kamele addieren.
- **Stufe 2 (+4):** Der Spieler darf bis zu 4 zusätzliche Felder zu der Anzahl der bezahlten Kamele addieren.

### Bewegung:

Ein Spieler, der die Karawane ziehen möchte, muss sie um **mindestens ein Feld** vorwärts bewegen. Es ist nicht möglich, stehen zu bleiben. Unabhängig von der Stufe seines Karawanenführers muss der Spieler außerdem **mindestens ein Kamel** abgeben, um die Karawane zu ziehen.

### Handel:

Der Spieler **muss** auf dem Feld **handeln**, auf dem die Bewegung der Karawane endet. Es ist also nicht möglich, die Karawane zu bewegen, wenn man die nachfolgend aufgeführten Bedingungen nicht erfüllt.

Es gibt drei verschiedene Arten von Feldern:

#### a) Verkauf an Babylon

Der Spieler verkauft (identische oder unterschiedliche) Warenplättchen an den allgemeinen Vorrat, **um Prestigepunkte zu erhalten und kostenlos eine Bewässerung durchzuführen (ohne dafür zusätzliche Prestigepunkte zu erhalten)**. Auf die Platzierung seines Bewässerungswürfels darf der Spieler nicht verzichten.

**1 Ware ▶ 3 Prestigepunkte und 1 Bewässerung**

**2 Waren ▶ 6 Prestigepunkte und 1 Bewässerung**

#### b) Kauf von Hof-Karten

Auf dem Feld, auf dem die Bewegung der Karawane endet, ist eine Kartenart abgebildet; der Spieler kauft eine Karte der abgebildeten Art. Dafür **zahlt er an den allgemeinen Vorrat ein Plättchen der Ware, welche durch die Stadt vorgegeben ist, in der sich die Karawane befindet**. Anschließend sucht er sich eine der zwei Kartenarten aus, die in dieser Stadt verfügbar sind:

- Wenn der Spieler noch keine Hof-Karte der gewählten Art besitzt, nimmt er die entsprechende Karte der Stufe 1 und legt sie vor sich ab.
- Wenn der Spieler bereits eine Hof-Karte der gewählten Art besitzt, nimmt er sich die Karte mit der nächsthöheren Stufe und legt sie auf seine niedrigere Karte, so dass jetzt die sichtbare Hof-Karte mit der höheren Stufe gilt.

*Anmerkung: Wenn sich ein Spieler die Karawanenführer-Karte der Stufe 2 nimmt, legt er das darauf befindliche Warenplättchen in seinen Vorrat. Ein Spieler, der sich eine Palast-Karte nimmt, setzt seinen Markierungsstein sofort um die darauf angegebenen Prestigepunkte vor.*

**Wenn keine Hof-Karte der entsprechenden Stufe mehr verfügbar ist, kann der Spieler diesen Bereich bis zum Spielende nicht mehr aufwerten.**

#### c) Kauf von Pflanzen

Der Spieler kauft die Pflanze, welche auf dem Feld abgebildet ist, auf dem die Bewegung der Karawane endet. Dafür zahlt er an den allgemeinen Vorrat ein Plättchen der Ware, welche durch die Stadt vorgegeben ist, in der sich die Karawane befindet, sowie (bei Pflanzen der Qualitätsstufe 2) die Ware, die auf der Karte abgebildet ist. Dann pflanzt er die neu erworbene Pflanze sofort in den Garten (siehe „Anpflanzen“ auf der nächsten Seite).

**Die Pflanzen-Karte wird anschließend umgedreht.**



*Beispiel: Rot besitzt eine Karawanenführer-Karte der Stufe 1. Als Rot an der Reihe ist, bewegt er die Karawane. Er gibt ein Kamel ab und kann nun die Karawane 1 bis 3 Felder weit im Uhrzeigersinn bewegen.*



*Beispiel: Rot zieht die Karawane in die Stadt Uruk. Er bezahlt ein Dattelpfännchen (orange) an den allgemeinen Vorrat und darf sich nun eine Hof-Karte aussuchen. Da er keinen Bankier besitzt, kann er sich die Bankier-Karte der Stufe 1 nehmen oder sich für die Karawanenführer-Karte der Stufe 2 entscheiden (sowie die darauf befindliche Ware – hier ein Palmenplättchen – an sich nehmen). Er wählt letztere Option und legt die Karawanenführer-Karte der Stufe 2 auf seine eigene der Stufe 1. Wenn die Bankier-Karte der Stufe 1 nicht mehr verfügbar gewesen wäre, hätte er auf jeden Fall die Karawanenführer-Karte der Stufe 2 nehmen und für den Rest der Partie auf einen Bankier verzichten müssen.*



*Beispiel: Weiß zieht die Karawane in die Stadt Mari, in der es eine Pflanze der Qualitätsstufe 2 gibt. Er zahlt an den allgemeinen Vorrat ein Gerstenplättchen sowie ein Palmenplättchen und pflanzt dann an (siehe folgende Seite). Anschließend dreht er die Pflanzen-Karte um.*

## Anpflanzen

Der Garten besteht aus 16 Feldern auf 4 Ebenen. Auf diesen Feldern pflanzen die Spieler die auf dem *Mesopotamien*-Spielplan gekauften Pflanzen an. Dafür wählt der Spieler ein Gartenplättchen aus, das er entfernt. (Die *Pflanzen*-Karte bleibt auf dem *Mesopotamien*-Spielplan liegen.)

Um anpflanzen zu können, muss der Spieler jedoch die folgenden Bedingungen erfüllen:

### Bewässerung:

Ein Feld darf nur zum Anpflanzen ausgewählt werden, wenn es **mindestens an einer Seite vollständig bewässert** wird. Das bedeutet, dass an Seiten, die zwei Bewässerungszonen aufweisen, beide bewässert sein müssen, bevor auf dem Feld etwas angepflanzt werden darf.

*Anmerkung: Die Pflanzen in der untersten Ebene der Gärten werden nicht durch den Fluss bewässert.*

### Qualität der Pflanzen:

Bei der Wahl eines Feldes muss **die Qualitätsstufe der Pflanze, die der Spieler dort anpflanzen möchte, mindestens der Ebene des Gartens entsprechen**. Es ist also nicht möglich, eine Pflanze der Qualitätsstufe 1 auf der dritten Ebene anzupflanzen. Allerdings darf eine Pflanze der Qualitätsstufe 2 auf der ersten Ebene angepflanzt werden.

*Anmerkung: Die vierte Ebene entspricht der Qualitätsstufe 3.*

### Gärtner:

Der Spieler darf Gärtner-Karten einsetzen, um die **Qualität seiner Pflanze zu verbessern**. Jede abgegebene Gärtner-Karte verbessert die Qualität der Pflanze um eine Stufe. Wenn ein Spieler einen Gärtner einsetzt, kann er also beispielsweise eine Pflanze der Qualitätsstufe 2 auf der dritten Ebene anpflanzen. Verwendete Gärtner-Karten werden zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

*Anmerkung: Es ist möglich, zwei Gärtner-Karten einzusetzen, um eine Pflanze der Qualitätsstufe 1 auf der dritten oder vierten Ebene anzupflanzen.*

### Anpflanzen:

Der Spieler wählt ein Feld aus, auf dem er anpflanzen darf (ausreichende Bewässerung und entsprechende Qualitätsstufe), legt das entsprechende Gartenplättchen vor sich ab und erhält sofort die darauf angegebenen Prestigepunkte und Bonusse. Auf diesem Feld kann im restlichen Spielverlauf keine weitere Pflanze angepflanzt werden.

### Bewässerungsbonus:

Nachdem das Gartenplättchen entfernt wurde, betrachtet man die Bewässerungswürfel, die das gewählte Feld umgeben. Der Spieler, der die meisten Würfel rund um dieses Feld platziert hat, zieht seinen Markierungsstein um Prestigepunkte entsprechend der Qualitätsstufe der soeben verwendeten Pflanze (auf der *Pflanzen*-Karte angegeben) vorwärts. Haben mehrere Spieler die meisten Würfel, erhält niemand den Bonus.

*Anmerkung: Falls der Spieler Gärtner-Karten einsetzt, werden diese bei der Ermittlung des Bewässerungsbonus nicht mitgezählt. Nur die Qualitätsstufe der Pflanze entscheidet über die Anzahl der Prestigepunkte.*

### Automatische Bewässerung:

Nachdem das Gartenplättchen entfernt wurde, wird überprüft, ob das gewählte Feld an eine oder mehrere bereits bepflanzte Felder angrenzt. Ist das der Fall, werden sofort alle noch unbesetzten Bewässerungszonen zwischen diesen Feldern mit neutralen grauen Würfeln besetzt und gelten nun als bewässert.

*Anmerkung: Im weiteren Spielverlauf kann die Bewässerung (durch die Rekrutierung eines Ingenieurs oder die Bewässerung nach einem Verkauf an Babylon) angrenzend an die neutralen Würfel fortgesetzt werden.*



*Beispiel (Fortsetzung): Weiß pflanzt eine Pflanze der Qualitätsstufe 2 an. Er kann die mit A markierten Felder dafür auswählen. Wenn er sich für das mit B gekennzeichnete Feld entscheiden will (dritte Ebene), muss er eine Gärtner-Karte abgeben, um eine ausreichende Qualitätsstufe zu erreichen. Feld C kann er nicht nutzen, da die Bewässerung hier noch nicht komplett ist. Und Feld D steht nicht zur Verfügung, da es bereits bepflanzt ist.*



*Beispiel (Fortsetzung): Weiß hat sich für die oben abgebildete Pflanze entschieden. Er legt das Gartenplättchen in seinen Vorrat, zieht seinen Markierungsstein um 4 Prestigepunkte auf der Wertungsleiste vorwärts und nimmt sich 2 Talente. Schwarz erhält den Bewässerungsbonus, da er die von Weiß gewählte Pflanze am meisten bewässert, und zieht seinen Markierungsstein um 2 Prestigepunkte vorwärts.*



*Beispiel (Fortsetzung): Das von Weiß entfernte Plättchen grenzt an ein anderes bereits bepflanztes Feld an. Deshalb wird zwischen die beiden Pflanzen ein neutraler Würfel zur Bewässerung gelegt.*

### III – Ende der Runde

Diese Phase beginnt, wenn in Phase II alle Spieler gepasst haben. Dann werden die folgenden Aktionen durchgeführt:

#### 1) Prozession

Der Spieler rechts vom Startspieler platziert einen Würfel aus seinem eigenen Vorrat in einem Tempel seiner Wahl (gemäß den unter „Priester“ erläuterten Regeln). Dann legt er jeweils einen neutralen Würfel in die beiden anderen Tempel (gemäß den unter „Priester“ erläuterten Regeln).

#### 2) Tempel

In jedem Tempel werden die Würfel der einzelnen Spieler gezählt. Spieler, welche die Mehrheit an Würfeln in einem Tempel besitzen, erhalten eine Belohnung.

*Anmerkung: Die neutralen Würfel zählen bei der Ermittlung der Mehrheiten nicht mit. Wenn ein Spieler in einem Tempel alleine ist, erhält er nur die Belohnung für den ersten Platz.*

- **Ishtar:** Der Erste erhält 1 Kamele oder 1 Talent aus dem allgemeinen Vorrat. Der Zweite bekommt die verbleibende der beiden Belohnungen.
- **Marduk:** Der Erste erhält 2 Prestigepunkte, der Zweite 1 Prestigepunkt.
- **Tammouz:** Wer hier die meisten Würfel hat, legt einen seiner Würfel aus dem eigenen Vorrat auf einen der beiden verfügbaren Äcker und nimmt sich die entsprechende Ware aus dem allgemeinen Vorrat (siehe „Bauer“). Der Spieler, der die zweitmeisten Würfel hat, kann eine Ware aus seinem eigenen Vorrat gegen eine beliebige Ware außer Wein (violett) aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

*Anmerkung: Wenn eine der Reihen durch die Aktion des Spielers, der die Mehrheit hat, vervollständigt wird, teilt man die Gärtner-Karte wie gewohnt zu, bevor die Äcker geleert werden.*

**Gleichstand in den Tempeln:** Sollten mehrere Spieler gleich viele Würfel in einem Tempel besitzen, erhält derjenige von ihnen die Belohnung, dessen Würfel am weitesten rechts liegt.

- **Bei 2 Spielern:** Wer die meisten Würfel hat, bekommt die Belohnung für den ersten Platz. Der zweite Spieler erhält nichts.

#### 3) Vorrat

Nun passen die Spieler ihren eigenen Vorrat an Waren an die Stufe ihres Karawanenführers an:

- **Stufe 0 oder 1:** Der Spieler darf höchstens 2 Warenplättchen behalten.
- **Stufe 2:** Der Spieler darf höchstens 4 Warenplättchen behalten.

Überzählige Plättchen müssen in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden. In der Spielerreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler, entscheiden die Spieler, welche Waren sie abgeben möchten.

(Die Anzahl der Kamele und Talente ist nicht beschränkt.)

#### 4) Startspielerwechsel

Die *Startspieler*-Karte wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben und die nächste Runde beginnt mit Phase I – Aufstellung.

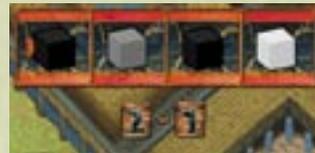


*Prozession: In dieser Runde sitzt Schwarz rechts vom Startspieler. Er beschließt, einen seiner Würfel in den Tempel von Marduk zu legen (mittlerer Tempel auf dem Spielplan), und platziert dann jeweils einen grauen (neutralen) Würfel in den beiden anderen Tempeln.*

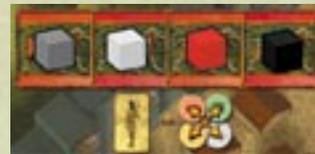
*Tempel: Die Tempel werden gewertet.*



*Im Tempel von Ishtar (linker Tempel auf dem Spielplan) herrscht Gleichstand, da Blau und Rot jeweils einen Würfel haben. Allerdings liegt der rote Würfel näher am Ausgang, also weiter rechts, so dass er gewinnt. Rot entscheidet sich dafür, ein Kamele aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen, Blau bekommt somit 1 Talent.*



*Im Tempel von Marduk (mittlerer Tempel auf dem Spielplan) besitzt Schwarz zwei Würfel, Weiß nur einen. Deshalb erhält Schwarz 2 Prestigepunkte, Weiß 1 Prestigepunkt.*



*Im Tempel von Tammouz (rechter Tempel auf dem Spielplan) haben Weiß, Rot und Schwarz jeweils einen Würfel. Der schwarze Würfel liegt am weitesten rechts, gefolgt von dem roten. Schwarz platziert einen Würfel auf einem Acker und erhält die entsprechende Ware. Rot darf eine seiner Waren gegen eine andere aus dem allgemeinen Vorrat tauschen (außer Wein). Weiß erhält in diesem Tempel nichts.*

## Spielende

• **Bei 2 Spielern:** Sobald nur noch **3 Gartenplättchen** oder weniger zum Anpflanzen vorhanden sind, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach ist die Partie beendet.

• **Bei 3 oder 4 Spielern:** Sobald nur noch **4 Gartenplättchen** oder weniger zum Anpflanzen vorhanden sind, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach ist die Partie beendet.

Nun verteilt Amytis ihre Gunst gemäß der Anzahl an Gartenplättchen, die ein Spieler besitzt:

• **Bei 2 Spielern:**

**5 oder 6 Plättchen ▶ 5 Punkte**

**7 Plättchen oder mehr ▶ 10 Punkte**

• **Bei 3 Spielern:**

**4 oder 5 Plättchen ▶ 5 Punkte**

**6 Plättchen oder mehr ▶ 10 Punkte**

• **Bei 4 Spielern:**

**3 oder 4 Plättchen ▶ 5 Punkte**

**5 Plättchen oder mehr ▶ 10 Punkte**

*Anmerkung: Die Bonusse werden auf der Amytis-Karte angezeigt.*

**Außerdem erhält jeder Spieler 1 Prestigepunkt pro Ware, die sich noch in seinem eigenen Vorrat befindet. (Kamele und Talente bringen keine Prestigepunkte ein.)**

**Wer die meisten Prestigepunkte besitzt, hat gewonnen.** Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.