

AMYITIS

1. Gewerbe



2. Einkommen



Passen



Rekrutieren



Karawane bewegen



Händler



Bauer



Priester



Ingenieur



Babylon



Hof-Karten



Pflanzen



1. Prozession



2. Tempel



3. Vorrat



4. Startspielerwechsel



Spieltipps

Amyitis ist ein sehr offenes Spiel. Zu Beginn stehen Sie vor vielfältigen Möglichkeiten: Welche Arbeitskraft soll angeheuert werden? Welche *Hof*-Karten sind die besseren? Die richtige Wahl zu treffen kann knifflig sein. Hier finden Sie einige Tipps, um schon in der ersten Partie die Möglichkeiten von Amyitis zu erfahren.

Timing: Einen Schlüssel des Spiels stellt das Timing dar. Das ganze Spiel über arbeiten Sie zusammen beim Bewegen der Karawane und beim Bau der Gärten. Beobachten Sie Ihre Gegner genau: Welche Arbeitskraft heuern Sie an? Wohin könnte wer die Karawane ziehen wollen? Stimmen Sie Ihr Spiel darauf ab.

Geld (Talente): Geld wird nur zum Rekrutieren benötigt – doch dieses ist essentiell! Mehr Geld bedeutet einen größeren Zugang zu den *Gewerbe*-Karten und damit zu mehr Aktionen. Dieses macht die Bankier-Karte interessant, doch ist es auch möglich, das Spiel ohne Bankier zu gewinnen. Ohne Einkommen sind Sie gezwungen auch mal früher zu passen oder einen Würfel im Tempel von Ishtar zu platzieren. Bedenken Sie, dass Sie auch ohne Geld rekrutieren können. Somit ist auch ein Spiel ohne Geld möglich.

Kamele: Kamele werden nur in der Karawane benötigt, doch auch der Spieler mit dem besten Karawanenführer kommt ohne Kamele nicht weiter. Somit sollten Sie Ihren Vorrat an Kamelen immer im Auge haben, um nicht im falschen Moment ganz ohne dazustehen. Auch hier kann der Tempel von Ishtar hilfreich sein.

Waren und Äcker: Waren werden zum Kaufen von *Hof*-Karten und Pflanzen benötigt. Die Reihenfolge der Äcker kann manch Hindernis darstellen auf der Suche nach einer bestimmten Ware. So müssen Sie auch mal mehr investieren, um im richtigen Moment einen Bauern zu rekrutieren. Wein ist eine wertvolle Ware, die Sie nicht leichtsinnig verschwenden sollten. Und doch ist es hier und da besser, auf den Wein zu verzichten, und ihn einem Gegner zu überlassen, wenn dadurch eine Gärtner-Karte gewonnen werden kann.

Passen: Im richtigen Moment zu passen ist sehr wichtig, egal ob reich oder arm. Ein armer Spieler kann bei frühem Passen einige Talente verdienen. Ein reicher Spieler auf der anderen Seite kann sich Aktionen für die nächste Runde aufsparen, wenn sie nicht zwingend in der laufenden Runde nötig sind (z.B. das Bewegen der Karawane, wenn er als einziger Spieler Kamele besitzt), damit die anderen Spieler nicht zu viel Geld bekommen (vor allem, wenn schon mehrere gepasst haben).

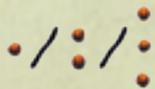
Tempel: Tempel bieten wichtige Bonusse, mit denen Sie fehlende Einkommen (Talente, Kamele oder Waren) kompensieren können. Die Prozession stellt eine sehr mächtige Aktion dar, zumal eine gewisse Vorbereitung durch die Spieler möglich ist, da sie wissen, wann sie die Prozession durchführen dürfen und davon profitieren können. Und schließlich ist es gefährlich, einen Spieler alleine in einem Tempel zu lassen, da er so die Vorteile des Tempels mehrere Runden in Folge genießen kann.

Hof-Karten: Mit den *Hof*-Karten können Sie Ihre Strategie bestimmen. Viele Kombinationen sind möglich (schneller Aufbau der Bankiers, ein bisschen von jedem, keine Karten usw.), wichtig ist nur, seine eigenen Stärken und Schwächen in den *Hof*-Karten ins eigene Spiel mit einfließen zu lassen. Zum Beispiel muss ein Spieler ohne Karawanenführer-Karte das Spiel der Gegner besonders gut beobachten, um im richtigen Moment selbst die Karawane zu bewegen.

Bewässerung: Bewässerungen sind ein einfacher und ergiebiger Weg Punkte zu erlangen. Dazu können über den Bewässerungsbonus weitere Punkte gewonnen werden. Doch Vorsicht: manche Bewässerungszonen sind weniger ergiebig als andere, speziell in Bereichen, in denen keine Pflanzen angebaut werden.

Pflanzen: Die Auswahl der Pflanzen ist sehr wichtig. Manches Mal ist es besser zu warten, anstatt schnellstmöglich zu pflanzen. Sammeln Sie die richtigen Waren, so dass Sie die Pflanzen kaufen können, die sich am besten in ihre Strategie einfügen. Vergessen Sie nicht Amyitis' Gunst am Ende des Spiels – manch eine Pflanze kann mehr wert sein als auf der Karte angegeben.

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.



Spielervorrat



Bankier Karawanenführer Palast Gärtner



Würfel



Palme



Gerste



Salz



Datteln



Wein



Kamel



Talent