

ASSYRIA

Ein Spiel von Emanuele Ornella –Grafik: Arnaud Demaegd – Design: Cyril Demaegd
FAQ und Forum: <http://www.ystari.com>

Danksagung

Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely and Tom Powers, Lucio Bonetto and Cinzia, Andrea «Liga» Ligabue & Club TreEmme, Nicola Motterle and Tiziano Stona, as well as all test players at Faidutti's Gathering (in particular Christwart Conrad, Marcel-André Casasola Merkle, Sonso and Jesus), 2008 Buckeye Games Fest.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 40 Hütten in 4 Farben
- 16 Zikkurat-Basen (A) in 4 Farben
- 16 Zikkurat-Mittelstücke (B) in 4 Farben
- 16 Zikkurat-Spitzen (C) in 4 Farben
- 16 Spielmarken in 4 Farben
- 16 kleine graue Spielmarken (Brunnen)
- 54 Karten (40 x Nahrung, 9 x Expansion, 1 x Bonus, 4 x Pflug)
- Spielregel



Es war einmal...

2000 Jahre vor Christi Geburt. Ein neues Reich wird im Norden von Mesopotamien entstehen. Die Nomadenstämme versammeln sich unter der Führung von Assur, einem Stadtstaat, der den Mächtigen Berggott verehrt. Das Leben in dieser Wüste ist jedoch hart und vor dem Beherrschen der Welt gilt es erst einmal zu überleben...

Spielziel

Die Spieler sind die Anführer von Nomadenstämmen. Auf der Suche nach Nahrung ziehen sie durch die Wüste und errichten Brunnen und Zikkurats. Im Laufe der drei im Spiel dargestellten Herrschaftszeiten werden sie versuchen, den Einfluss ihres Stammes auf ganz Assyrien auszuweiten. Am Ende des Spiels gewinnt der Stamm mit dem meisten Prestige das Spiel.

Spielvorbereitung

Tipp: Vor dem ersten Spiel sollte die Spielplanbeschreibung auf der nächsten Seite genau betrachtet werden.

Hinweis: Diese Regeln sind für ein Spiel mit 4 Spielern. Regelvarianten für 3 oder 2 Spieler sind am Ende des Regelheftes zu finden.

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die 16 Brunnen (graue Spielmarken) werden neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt alles dazugehörige Spielmaterial sowie eine *Pflug*-Karte. Sie bilden sein Lager vor ihm auf dem Tisch. Jeweils eine Spielmarke von jeder Farbe wird auf das Startfeld der Prestigepunkteskala (**A**), der Kamelskala (**B**) und der Opfertabellenskala (**C**) gelegt. Die übrigen Spielmarken werden gemischt und zufällig auf die Skala der Spielreihenfolge (**D**) gelegt.
- Die *Nahrungs*-Karten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt. Die *Bonus*-Karte wird ebenfalls neben den Spielplan gelegt. Eine *Expansions*-Karte mit dem Wert 4 wird auf das erste Expansionsfeld (**E**) gelegt. Die anderen *Expansions*-Karten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Bevor der erste Spieler (bestimmt durch die Skala der Spielreihenfolge) die Aufstellung für die erste Runde durchführt (siehe Ackerbau-Saat) werden noch folgende Spielvorbereitungen getroffen:

- In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler einen der 4 möglichen Startplätze (**M**) und stellt eine seiner Zikkurat-Basen darauf.
- **Startauswahl:** Der letzte Spieler der Spielreihenfolge zieht 4 *Nahrungs*-Karten vom Nahrungskartenstapel. Er wählt eine davon aus und legt sie aufgedeckt vor sich. Daraufhin gibt er die Karten an den vorletzten Spieler weiter, der das gleiche tut, usw.. Der erste Spieler erhält somit die letzte Karte.

Die Spielrunde geht daraufhin normal weiter (Ackerbau - Ernte).

Waren



Traube



Palme



Salz

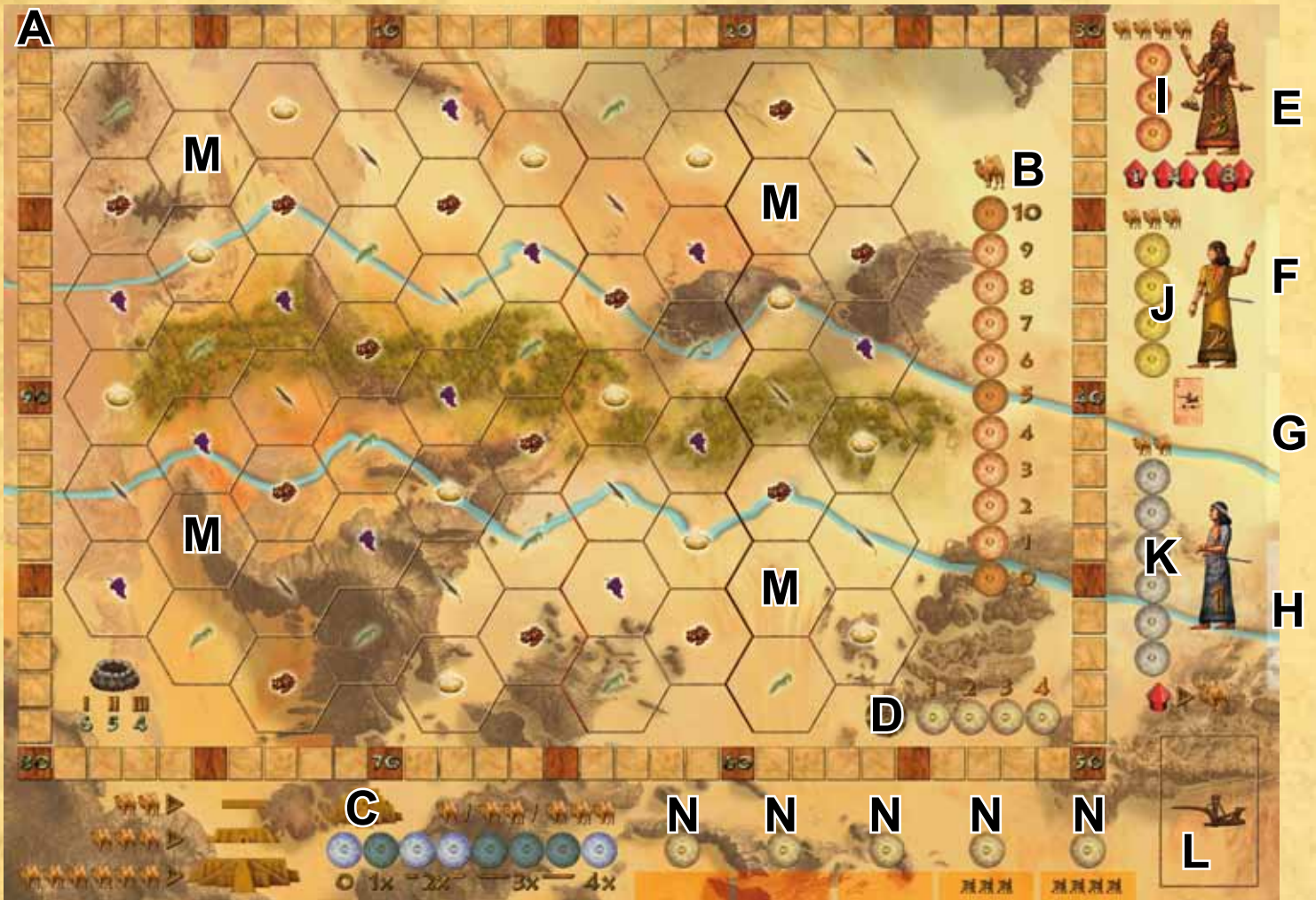


Gerste



Dattel

Spielplan



- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| A) Prestigepunkteskala | H) Bonusfeld |
| B) Kamelskala | I) Oberer Würdenträger von Assur |
| C) Opfergabenskala | J) Mittlerer Würdenträger von Assur |
| D) Skala der Spielreihenfolge | K) Unterer Würdenträger von Assur |
| E) Expansionsfeld 1 | L) Pflugkartenfeld |
| F) Expansionsfeld 2 | M) Startfelder der Zikkurats |
| G) Expansionsfeld 3 | N) Ackerbaufelder |

Hinweis: Die sechseckigen Spielfelder zwischen den beiden Flüssen stellen eine sehr fruchtbare Region dar. Die anderen stellen wasserarme Regionen dar.

Karten



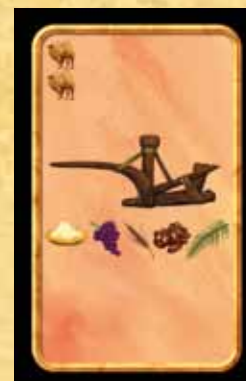
Expansion



Nahrung



Nahrung (Joker)



Pflug



Bonus

Spielablauf

Das Spiel wird in **3 Herrschaftszeiten** gespielt. Die erste Herrschaftszeit verläuft über **2 Spielrunden** und die folgenden Herrschaftszeiten verlaufen über **3 Spielrunden**. Am Ende jeder Herrschaftszeit kommt es zu einer **Hochwasserphase**.

Spielrunde

I – Ackerbau

A) Saat

Der erste Spieler zieht 5 *Nahrungs*-Karten und legt jeweils eine aufgedeckt unter jedes der Ackerbaufelder in der folgenden Ordnung:

- Die Karten werden mit zunehmender Anzahl der darauf abgebildeten Symbole (1 bis 3) von links nach rechts geordnet.
- Wenn mehrere Karten die gleiche Symbolzahl haben, wird die zuerst gezogene Karte als erste ausgelegt.
- die *Joker*-Karten werden immer **nach rechts** gelegt.

Nach dem Auslegen dieser ersten Reihe, zieht der erste Spieler erneut 5 Karten und legt den gleichen Regeln folgend eine zweite Reihe unter der ersten aus. Er bildet somit 5 Kolonnen zu jeweils 2 Karten.

B) Ernte

Der erste Spieler nimmt seine Marke von der Skala der Spielreihenfolge und legt sie auf das Ackerbaufeld von einer der 5 Kolonnen. Er nimmt die beiden Karten der Kolonne und legt sie aufgedeckt in sein Lager. Seine Spielmarke bleibt liegen. Der zweite Spieler geht auf die gleiche Weise vor, usw.

Anmerkung: die beiden Karten der Kolonne, die nicht gewählt wurde, bleiben für die gesamte Spielrunde liegen.

C) Neue Spielreihenfolge

Die neue Spielreihenfolge für die Runde wird erstellt. Der Spieler, dessen Spielmarke auf dem Ackerbaufeld am weitesten links liegt, wird der neue erste Spieler auf der Skala der Spielreihenfolge usw. bis zum Spieler am weitesten rechts, der zum letzten Spieler wird.

II - Expansion

In Spielreihenfolge erweitert jeder Spieler nun sein Gebiet indem er alle Phasen berücksichtigt:

A) Neue Hütten

Der Spieler nimmt die Anzahl von Hütten aus seinem Lager, die auf der *Expansions*-Karte der laufenden Runde angegeben ist. Wenn er nicht genügend Hütten hat, nimmt er alle in seinem Lager verbliebenen Hütten.

Daraufhin stellt er diese Hütten unter Berücksichtigung der folgenden Regeln auf den Spielplan:

Die Hütten müssen auf ein leeres sechseckiges Feld gestellt werden, das an eine Hütte oder eine Zikkurat des Spielers angrenzt.

Anmerkung: Es ist möglich eine neue Hütte neben eine gerade platzierte Hütte zu stellen. Die Hütten können auch auf Flussfelder gestellt werden.

Tipp: Um die folgenden Phasen zu vereinfachen, ist es sinnvoll die Hütten so auf die Felder zu stellen, dass die Waren in der Mitte der Felder sichtbar bleiben.



Saat: Der erste Spieler zieht 1 Joker, 1 Dattel, 2 Gersten, 1 Traube, 3 Trauben und legt sie wie folgt aus: Die Karten mit 1 Symbol werden in der Reihenfolge, in der sie gezogen wurden ausgelegt, gefolgt von den 2 Gersten und schließlich den 3 Trauben. Die Karte mit 1 Joker wird rechts abgelegt.



Ernte: Rot, der erste Spieler, legt seinen Marke auf die dritte Kolonne und nimmt die beiden entsprechenden Karten (2 Gersten, 3 Trauben). In Spielreihenfolge belegen die anderen Spieler eine der Kolonnen und nehmen die dazugehörigen Karten.



Neue Spielreihenfolge: Die neue Spielreihenfolge wird erstellt.



Neue Hütten: Die Expansionskarte hat den Wert 4. Rot stellt 4 neue Hütten auf A, B, C und D. Von C ausgehend kann er sich weder auf X (nicht benachbart) noch auf Y (bereits von einer Hütte eines anderen Spielers belegt) stellen.

B) Versorgung

Der Spieler verwendet nun seine *Pflug*- und *Nahrungs*-Karten, um seine **Hütten** zu versorgen. Die Zikkurats brauchen nicht versorgt zu werden. Jede Ware auf einer Karte ermöglicht die Versorgung von **1 Hütte** auf einem Feld mit **der entsprechenden Ware**. Die Karten mit 2 oder 3 Waren können somit 2 oder 3 Hütten mit ihrer Ware versorgen. Die *Pflug*- und *Joker*-Karten ermöglichen die Versorgung **1 beliebigen Hütte**.

Der Spieler spielt seine Karten eine nach der anderen aus und wählt die Hütte oder Hütten die er versorgt. Hierfür stellt er die Hütte auf die der Karte entsprechende Ware (in der Mitte des sechseckigen Feldes), um anzuzeigen, dass sie versorgt wurde. Natürlich kann ein Spieler eine Karte auch ausspielen, wenn er nicht alle Waren benötigt. In diesem Fall gehen die überzähligen Waren verloren. Die ausgespielten Nahrungskarten bilden einen Ablagestapel. Die *Pflug*-Karten werden nicht abgelegt sondern kommen, nachdem sie ausgespielt wurden, auf das für sie vorgesehene Feld.

Anmerkung: Wenn eine Versorgung möglich ist, muss sie erfolgen. Ein Spieler kann eine Hütte nicht opfern, wenn er sie versorgen kann.

Wenn dem Spieler am Ende der Versorgung noch Karten bleiben (weil er einen Überschuss hatte oder bestimmte Waren auf seinen Karten nicht den benötigten Waren seiner Hütten entsprachen), behält er sie für die folgenden Runden.

C) Hungersnot

Der Spieler nimmt nun alle seine Hütten, die nicht versorgt wurden (d.h. die nicht in der Mitte ihres Feldes stehen), vom Spielplan. Diese Hütten kommen zurück in sein Lager.

D) Brunnen

Der Spieler hat die Wahl Brunnen zu bauen. Brunnen werden auf **die Schnittstelle von drei sechseckigen Feldern** gelegt, auf denen der Spieler zur Zeit je **eine Hütte** besitzt. Außerdem müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Eine Zikkurat kann nicht zum Bau eines Brunnens verwendet werden. Nur Hütten zählen.
- Brunnen können nicht zwischen den beiden Flüssen gebaut werden.
- Brunnen können nicht auf andere Brunnen gebaut werden.

Anmerkung:

- Der Bau eines Brunnens ist keine Pflicht.
- Ein Spieler kann in derselben Runde mehrere Brunnen bauen.
- Ein erbauter Brunnen bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Spielplan.
- Die Anzahl der Brunnen ist begrenzt. Wenn alle Brunnen-spielmarken verwendet wurden können keine weiteren Brunnen mehr gebaut werden.

E) Einkommen und Prestige

Der Spieler zählt nun sein Einkommen und seine Prestigepunkte.

1) Einkommen

Für seine **erste** Hütte auf jedem der beiden Flüsse erhält der Spieler **3 Kamele**. Jede weitere Hütte auf **demselben** Fluss bringt **2 Kamele**.

Der Spieler zählt alle so gewonnenen Kamele zusammen und rückt seinen Spielmarke auf der Kamelskala um diese Anzahl von Feldern vor.

Anmerkung: Das Einkommen kann 10 Kamele nicht überschreiten.

Hinweis: Die Kamele dienen als Währung. Es ist wichtig, in jeder Runde über genügend Kamele zu verfügen.



Versorgung: Rot spielt seine Karte 2 Gersten aus, um die Hütte B zu versorgen. Er spielt die Karte Pflug aus, um die Hütte A zu versorgen. Zuletzt spielt er die Karte 3 Trauben aus, um die Hütte D zu versorgen. Für seine Karte 1Palme hat er keine Verwendung und behält sie somit für seine nächste Runde.



Hungersnot: Rot hat die Hütte C nicht versorgt. Sie wird somit vom Spielplan genommen und kommt in sein Lager zurück.



Brunnen: Blau kann einen Brunnen auf der Schnittstelle der Hütten A, B und C bauen. Er legt hier einen grauen Spielmarke hin.



Einkommen: Grün besitzt 2 Hütten auf dem oberen Fluss und 1 auf dem unteren Fluss. Das Einkommen beträgt somit 8 Kamele (3+2+3).

2) Prestige

Der Spieler erzielt Punkte auf der Prestigepunkteskala:

- Jede Hütte **zwischen den beiden Flüssen** bringt **2 Punkte**.
- Jede Hütte **außerhalb der beiden Flüsse** bringt **1 Punkt**.

Anmerkung: Die Hütten auf den Flüssen bringen keine Punkte.

• Jedes **Zikkuratplättchen** (Basis, Mittelstück und Spitze) auf dem Spielplan bringt **1 Punkt**.

• Die **Brunnen** bringen Punkte abhängig von der Herrschaftszeit in der sie erbaut wurden. Während der **1. Herrschaftszeit** bringen Brunnen **6 Punkte**, während der **2. Herrschaftszeit** bringen Brunnen **5 Punkte** und während der **3. Herrschaftszeit** bringen Brunnen **4 Punkte**.

Achtung: Die Brunnen bringen nur Punkte in der Runde in der sie gebaut wurden.

Wenn jeder Spieler in Spielreihenfolge seine Expansionsphase ausgeführt hat, beginnt die nächste Phase.

III – Aktionen

Jeder Spieler kann nun in Spielreihenfolge seine Kamele ausgeben, um Aktionen durchzuführen:

Mögliche Aktionen

- A) Bau oder Erweiterung einer Zikkurat**
- B) Intrigen am Hofe von Assur**
- C) Opfertgaben an die Götter**
- D) Kauf einer Pflug- oder Nahrungskarte**

A) Bau oder Erweiterung einer Zikkurat

1) Bau

Der Spieler kann unter Berücksichtigung der folgenden Bauregeln eine neue Zikkurat auf dem Spielplan errichten:

- Eine Zikkurat kann nur auf einem Feld errichtet werden, auf dem eine Hütte des Spielers steht.
- Eine Zikkurat kann nicht auf einem Flussfeld errichtet werden.
- Eine Zikkurat kann nicht auf einem Feld errichtet werden, das an einen Brunnen angrenzt.

Um den Bau auszuführen bezahlt der Spieler **6 Kamele** und ersetzt eine beliebige seiner Hütten durch **eine Zikkuratbasis** (die Hütte kommt zurück in sein Lager).

2) Erweiterung

Der Spieler kann unter Berücksichtigung der folgenden Bauregeln eine seiner bereits auf dem Spielplan vorhandenen Zikkurats vergrößern.

- Eine Zikkurat kann nur um eine Stufe pro Runde ausgebaut werden. Es ist jedoch möglich mehrere Zikkurats um eine Stufe zu erweitern oder eine neue Zikkurat zu bauen und andere zu vergrößern.
- Der Spieler kann eine Zikkurat nur erweitern, indem er das jeweils direkt kleinere Plättchen darauf legt. (Demnach kann ein Dach nur auf ein Mittelstück und ein Mittelstück nur auf eine Basis gelegt werden).

Um die Erweiterung auszuführen bezahlt der Spieler das neue Plättchen mit Kamelen:

- 3 Kamele für ein Mittelstück
- 2 Kamele für ein Dach



Prestige: Blau erhält 11 Punkte

- 2 Punkte für die Hütte A
- 1 Punkt für die Hütte B
- 1 Punkt für die Hütte C
- 1 Punkt für seine Zikkuratbasis
- 6 Punkte für den in dieser Runde gebauten Brunnen. In den folgenden Runden erhält er für diesen Brunnen keine Punkte mehr.



Bau oder Erweiterung: In dieser Runde hat Gelb eine neue Zikkurat gebaut und eine andere erweitert. Gelb bezahlt 9 Kamele und legt daraufhin eine neue Basis auf den Spielplan (seine Hütte kommt in sein Lager) und ein Mittelstück auf eine bereits gebaute Zikkuratbasis.

B) Intrigen am Hofe von Assur

Der Spieler kann versuchen, während des nächsten Hochwassers um die Gunst der Würdenträger von Assur zu werben. Hierfür bezahlt er mit Kamelen und stellt Hütten aus seinem Lager auf die freien Felder der Würdenträger seiner Wahl. Es gibt drei Würdenträger mit steigendem Einfluss:

- Die Gunst des oberen Würdenträgers kostet 4 Kamele
- Die Gunst des mittleren Würdenträgers kostet 3 Kamele
- Die Gunst des unteren Würdenträgers kostet 2 Kamele

Wenn ein Spieler eine Hütte einsetzt, wird sie automatisch auf das oberste freie Feld des gewählten Würdenträgers gestellt.

Anmerkung: Es ist möglich mehrere Hütten in der gleichen Runde einzusetzen.

C) Opfergabe an die Götter

Ein Spieler kann den Göttern Kamele opfern, um das Wohlwollen der Götter während des nächsten Hochwassers zu erbitten. Hierfür bezahlt er 1 bis 3 Kamele und rückt seine Spielmarke auf der Opfergabeskala um die gleiche Anzahl von Feldern vor.

D) Kauf einer Pflug- oder Nahrungskarte

Der Spieler kann eine *Nahrungs*-Karte kaufen, die bei der Ernte nicht gewählt wurde. Er kann ebenfalls eine *Pflug*-Karte kaufen, wenn eine verfügbar ist und er nicht schon eine besitzt. Hierfür bezahlt er den auf der Karte angegebenen Preis und nimmt die Karte.

Anmerkung: Es ist nicht möglich zwei Nahrungs-Karten in der gleichen Runde zu kaufen. Ebenso ist es nicht möglich 2 Pflug-Karten gleichzeitig zu besitzen.

Der Spieler behält alle nicht ausgegebenen Kamele für die nächste Runde. Wenn jeder Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, ist die Spielrunde zu Ende.

Ende der Spielrunde

Die Spielrunde ist nun zu Ende. Wenn es die letzte Runde einer Herrschaftszeit war, kommt es nun zu einem Hochwasser. Ansonsten zieht der erste Spieler eine neue *Expansions*-Karte und legt sie auf das nächste freie Expansionsfeld. Alle Spieler rücken ihre Hütten auf den sechseckigen Feldern zur Seite, damit die Waren wieder sichtbar werden. Eine neue Spielrunde beginnt.

Hochwasser

Die Hochwasser markieren das Ende jeder Herrschaftszeit. Die erste Herrschaftszeit endet nach zwei Spielrunden. Die zweite und dritte Herrschaftszeit endet nach drei Spielrunden. Die folgenden Aktionen werden dann ausgeführt:

I) Überschwemmung

Alle Hütten auf den Flussfeldern werden vom Spielplan genommen und kommen zurück in das Lager ihrer Besitzer.

II) Assur

Die Spieler erhalten Vergeltungen abhängig von ihrem Einfluss bei den Würdenträgern von Assur.

- Der obere Würdenträger verleiht 3 Einflüsse pro Hütte
- Der mittlere Würdenträger verleiht 2 Einflüsse pro Hütte
- Der untere Würdenträger verleiht 1 Einfluss pro Hütte

Die Reihenfolge des Einflusses der Spieler wird auf diese Weise bestimmt. Bei einem Gleichstand zwischen den Spielern gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Hütten in Assur abgelegt hat. Bei einem erneuten Gleichstand gewinnt derjenige von ihnen mit der obersten Hütte.

Anmerkung: Ein Spieler der zu keinem der Würdenträger Hütten gestellt hat, nimmt nicht teil und kann keine Punkte erhalten.



Intrige: Rot bezahlt 4 Kamele und stellt eine Hütte auf das erste freie Feld des oberen Würdenträgers.



Opfergabe: Blau bezahlt 2 Kamele und rückt zwei Felder auf der Opfergabeskala vor.



Kartenkauf: Grün kauft 3 Datteln und bezahlt 2 Kamele.



Ende der Runde: Eine neue Expansionskarte wird gezogen und auf das freie Feld unter die vorausgegangene gelegt.



Überschwemmung: Die Hütten auf den Flüssen werden vom Spielplan genommen.

Der Spieler mit dem höchsten Einflusswert erhält die Summe aller Punkte der *Expansions*-Karten als Prestigepunkte. Daraufhin legt er die *Expansions*-Karte mit dem höchsten Wert auf dem hierfür gebildeten Ablagestapel ab. Der nächste Spieler erhält nun die Punktesumme der übrigen Karten als Prestigepunkte und legt wiederum die *Expansions*-Karte mit dem höchsten Wert unter den verbliebenen Karten ab. So geht es weiter bis alle Karten abgelegt wurden. Die Karten des Ablagestapels werden im Spiel nicht mehr verwendet.

Anmerkung: Wenn ein Spieler auf keinen der Würdenträger gesetzt hat, kann er keine Punkte erhalten und die übrigen Karten werden abgelegt.

III) Würdenträger

Außer den Prestigepunkten kann jeder Würdenträger einem Spieler auch einen Bonus einbringen.

1) Oberer Würdenträger

Die Spieler erhalten abhängig von der Anzahl der auf dem Würdenträger abgelegten Hütten einen Prestigepunktebonus:

- Ein Spieler mit 1 Hütte erhält 1 Punkt
- Ein Spieler mit 2 Hütten erhält 4 Punkte
- Ein Spieler mit 3 Hütten erhält 8 Punkte

2) Mittlerer Würdenträger

Alle Spieler auf einem Feld dieses Würdenträgers ziehen eine *Pflug*-Karte vom Pflugkartenfeld. Der Spieler mit den meisten Hütten auf diesem Würdenträger (und bei einem Gleichstand der am höchsten platzierte Spieler) bedient sich als erster und so weiter bis alle Karten aufgebraucht sind.

Hinweis: Ein Spieler kann höchstens eine Pflugkarte auf einmal besitzen.

3) Unterer Würdenträger

Für jede Hütte auf einem der Felder des Würdenträgers ziehen die Spieler ihre Spielmarke um ein Feld auf der Kamelskala vor.

Nachdem alle Punkte gezählt wurden nehmen alle Spieler ihre Hütten zurück.

IV) Opfergaben

Die Spieler erhalten Prestigepunkte für ihre Opfergaben an die Götter. Jeder Spieler erhält eine Anzahl von Punkten gleich der Anzahl von Zikkurats, die er auf dem Spielplan besitzt multipliziert mit der von seiner Opferspielmarke angezeigten Zahl. Daraufhin werden die Opfermarken aller Spieler auf 0 zurückgesetzt.

Anmerkung: Die Spieler zählen alle ihre Zikkurats auf dem Spielplan, egal ob ihr Bau vervollständigt ist oder nicht.

V) Folgende Herrschaftszeit

Während der 2. und 3. Herrschaftszeit wird die Bonus-Karte ausgelegt. Sie wird beim nächsten Hochwasser zu den anderen *Expansions*-Karten hinzugelegt.

Der erste Spieler zieht eine neue *Expansions*-Karte und legt sie auf das erste Expansionsfeld. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet nach dem Hochwasser der 3. Herrschaftszeit. Die Spieler erhalten daraufhin eine Anzahl von Bonus-Prestigepunkten:

- Jeder Spieler erhält 1 Punkt für jede gebaute Zikkuratstufe.
- Jeder Spieler mit einer *Pflug*-Karte erhält 1 Punkt.
- Jeder Spieler erhält 1 Punkt für jeweils 2 verbliebene Kamele.

Der Spieler mit den meisten Punkten auf der Prestigepunkteskala übernimmt die Kontrolle von Assur und gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand zwischen zwei Spielern siegen beide. Sie teilen sich das Schicksal des neuen Reiches!

Assur: Die Spieler zählen ihren Einfluss. Rot ist der Erste mit 7 (3+3+1). Grün (1+1) und Gelb (2) haben beide einen Einflusswert von 2, aber Grün gewinnt, da Grün zwei Hütten eingesetzt hat. Rot erhält 10 Punkte und legt daraufhin die höchste Karte (eine 4) ab. Grün erhält die 6 übrigen Punkte und legt die höchste Karte ab (eine 4). Gelb erhält 2 Punkte und legt die übrig gebliebene Karte ab. Blau erhält keinen Punkt da er nicht vertreten ist.



Würdenträger: Die Spieler zählen ihre Boni. Grün hat 2 Hütten auf den unteren Würdenträger gelegt und erhält somit 2 Kamele. Gelb hat eine Hütte auf dem mittleren Würdenträger und erhält somit eine Pflugkarte. Rot hat 2 Hütten auf den oberen Würdenträger und 1 Hütte auf den unteren Würdenträger gestellt und erhält somit 4 Punkte und 1 Kamel.

Opfergaben: Gelb hat 3 Zikkurats auf dem Spielplan und sein Spielstein ist auf dem Feld x3 der Opfergabenskala. Er erhält somit 9 Punkte.

Assyria für 3 Spieler

Das Spiel verläuft wie das Spiel für 4 Spieler mit den folgenden Änderungen:

- Die Spieler spielen auf einem verkleinerten Spielplan mit anderen Startpositionen (siehe Grafik).
- Die Spieler verwenden 12 Brunnen anstatt 16 und 3 *Pflug*-Karten anstatt 4.
- Die *Bonus*-Karte wird nicht verwendet.
- Bei der Saat zieht der Spieler 2 mal 4 *Nahrungs*-Karten für die Ackerbaufelder.
- Bei der Startauswahl ziehen die Spieler 3 *Nahrungs*-Karten (anstatt 4) um ihre erste Karte zu wählen.

Assyria für 2 Spieler

Das Spiel verläuft wie das Spiel für 4 Spieler mit den folgenden Änderungen:

- Die Spieler spielen auf einem verkleinerten Spielplan mit anderen Startpositionen (siehe Grafik).
- Jeder Spieler wählt eines der 4 Startfelder.
- Die Spieler verwenden 8 Brunnen anstatt 16 und 2 *Pflug*-Karten anstatt 4.
- Die *Bonus*-Karte wird nicht verwendet.
- Bei der Startauswahl ziehen die Spieler 3 *Nahrungs*-Karten (anstatt 4) um ihre erste Karte zu wählen.
- Bei der Saat zieht der Spieler 2 mal 3 *Nahrungs*-Karten für die Ackerbaufelder.
- Bei der Umsetzung des Einflusses in Assur erhält der Spieler mit dem meisten Einfluss alle Prestigepunkte. Der zweite Spieler erhält keine Punkte während der 1. Herrschaftszeit und die Punkte der niedrigsten Karte während der beiden anderen Herrschaftszeiten.



Assyria für 3 Spieler



Assyria für 2 Spieler

Spielzusammenfassung

SPIELRUNDE

I – Ackerbau:

- A) Saat: Der erste Spieler zieht 2 mal 5 *Nahrungs*-Karten und ordnet sie.
- B) Ernte: In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler eine der Kolonnen mit zwei Karten.
- C) Durch die Wahl der Kolonnen wird die neue Spielreihenfolge bestimmt.

II – Expansion: Jeder Spieler führt in Spielreihenfolge alle folgenden Aktionen aus.

- A) Neue Hütten: Der Spieler platziert so viele Hütten wie der Wert der *Expansions*-Karte dieser Runde.
- B) Versorgung: mit seinen Karten versorgt der Spieler seine Hütten.
- C) Hungersnot: Die nicht versorgten Hütten werden vom Spielplan genommen.
- D) Brunnen: Der Spieler kann Brunnen auf der Schnittstelle von 3 Feldern bauen, auf denen er Hütten hat.
- E) Einkommen und Prestige: Der Spieler nimmt sein Einkommen und erhält Prestigepunkte.

III – Aktionen: Jeder Spieler kann in Spielreihenfolge einen Teil oder alle seine Kamele ausgeben.

- A) Bau oder Erweiterung einer Zikkurat
- B) Intrigen am Hofe von Assur
- C) Opfertgaben an die Götter
- D) Kauf einer *Pflug*- oder *Nahrungskarte*

Ende der Runde: Solange die Herrschaftszeit nicht zu Ende ist wird eine neue *Expansions*-Karte ausgelegt. Ansonsten kommt es zu einem Hochwasser.

HOCHWASSER

I) Überschwemmung: Alle Hütten auf dem Fluss werden vom Spielplan genommen.

II) Assur: Die Spieler zählen ihren Einfluss und erhalten Punkte abhängig von den *Expansions*-Karten dieser Herrschaftszeit.

III) Würdenträger: Die Spieler erhalten Boni abhängig von den Würdenträgern, auf die sie gesetzt haben.

IV) Opfertgaben: Die Spieler multiplizieren ihre Position auf der Opfertgabenskala mit der Anzahl ihrer Zikkurats auf dem Spielplan.

V) Folgende Herrschaftszeit: Die Bonuskarte wird ausgelegt (4 Spieler). Eine neue *Expansions*-Karte wird ausgelegt.

SPIELENDE

Am Ende der dritten Herrschaftszeit erhalten die Spieler 1 Punkt pro Zikkuratetage, 1 Punkt für eine *Pflug*-Karte und 1 Punkt für jeweils 2 verbliebene Kamele.