

ASSYRIA

Een spel van Emanuele Ornella – Illustraties van Arnaud Demaegd – Ontwerp van Cyril Demaegd
FAQ & forum : <http://www.ystari.com>

Dankbetuiging

Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely en Tom Powers, Lucio Bonetto en Cinzia, Andrea "Liga" Ligabue & Club TreEmme, Nicola Motterle en Tiziano Stona en ook alle testspelers bij "Faidutti 's Gathering" (in het bijzonder Christwart Conrad, Marcel-André Casasola Merkle, Sonso en Jesus), 2008 Buckeye Games Fest.

Inhoud

- 1 speelbord
- 40 hutjes in 4 kleuren
- 16 ziggurat* basis blokjes (A) in 4 kleuren
- 16 ziggurat centrale blokjes (B) in 4 kleuren
- 16 ziggurat dak blokjes (C) in 4 kleuren
- 16 schijven in 4 kleuren
- 16 kleine grijze schijfjes (bronnen)
- 54 kaarten (40 x Voedsel, 9 x Uitbreiding, 1 x Bonus, 4 x Ploeg)
- Deze spelregels



* Een **ziggurat** is een tempeltoren uit het oude Mesopotamië en Perzië in de vorm van een terrasvormige piramide van opeenvolgend teruglopende verdiepingen.

Er was eens ...

2000 VC. De opkomst van een nieuw imperium in het noorden van Mesopotamië. Verschillende nomaden stammen komen samen onder de leiding van Assur, een stadstaat gewijd aan de cultus van de machtige berggod. Echter, het dagelijkse leven in de woestijn is niet eenvoudig en voor men de wereld kan overheersen, moet men eerst kunnen overleven ...

Doel van het spel

De spelers kruipen in de huid van de aanvoerders van de nomaden stammen. Ze reizen door de woestijn op zoek naar voedsel en ze bouwen bronnen en ziggurats. Tijdens de drie regeerperiodes die dit spel vertegenwoordigt, trachten ze met hun stam te heersen over een zo groot mogelijk gedeelte van Assyrië. Op het einde van het spel wint de meest dominante stam.

Voorbereiding

Tip : Voor je aan het eerste spel begint, lees je best even eerst de beschrijving van het speelbord op pagina 2 na.

Nota : Deze spelregels gelden voor een spel met 4 spelers. Aangepaste spelregels voor 2 en 3 spelers kan je terugvinden achteraan deze spelregels.

- Plaats het speelbord in het midden en leg de 16 bronnen (grijze schijfjes) naast het bord.
- Elke speler kiest een kleur en ontvangt alle stukken in zijn kleur evenals 1 Ploeg-kaart. De speler plaatst 1 schijf van zijn kleur op het startveld van het scorespoor (A), 1 schijf op het startveld van het kamelenspoor (B) en 1 schijf op het startveld van het offerspoor (C). De overige schijven worden blind geschud en willekeurig op het speelvolgorde spoor (D) geplaatst.
- Schud de Voedselkaarten en plaats ze omgekeerd naast het bord. Plaats ook de Bonuskaart naast het bord. Plaats 1 Uitbreidingskaart met de waarde "4" in de eerste uitbreidingsplaats (E) en schud vervolgens de overige Uitbreidingskaarten en plaats ze omgekeerd naast het bord.

De eerste speler legt de Voedselkaarten zoals beschreven onder "Landbouw – Zaaïen" (zie "Speelbeurten" op pagina 3) en sluit dan de voorbereiding als volgt af :

- Elke speler, volgens de speelvolgorde, kiest een startveld uit de 4 beschikbare velden (M) en plaatst er 1 van zijn ziggurat basisblokjes.
 - **Uitkiezen van beginkaarten :** De laatste speler in de speelvolgorde trekt 4 Voedselkaarten van de stapel, kiest er 1 uit en legt deze open voor zich neer. De overige kaarten worden doorgegeven aan de 3^e speler die dezelfde actie uitvoert enz. De 1^e speler krijgt de laatst overgebleven kaart.
- Ga verder met de 1^e beurt zoals beschreven onder "Landbouw – Oogsten".

Voedselsymbolen



Druiven



Palm



Zout

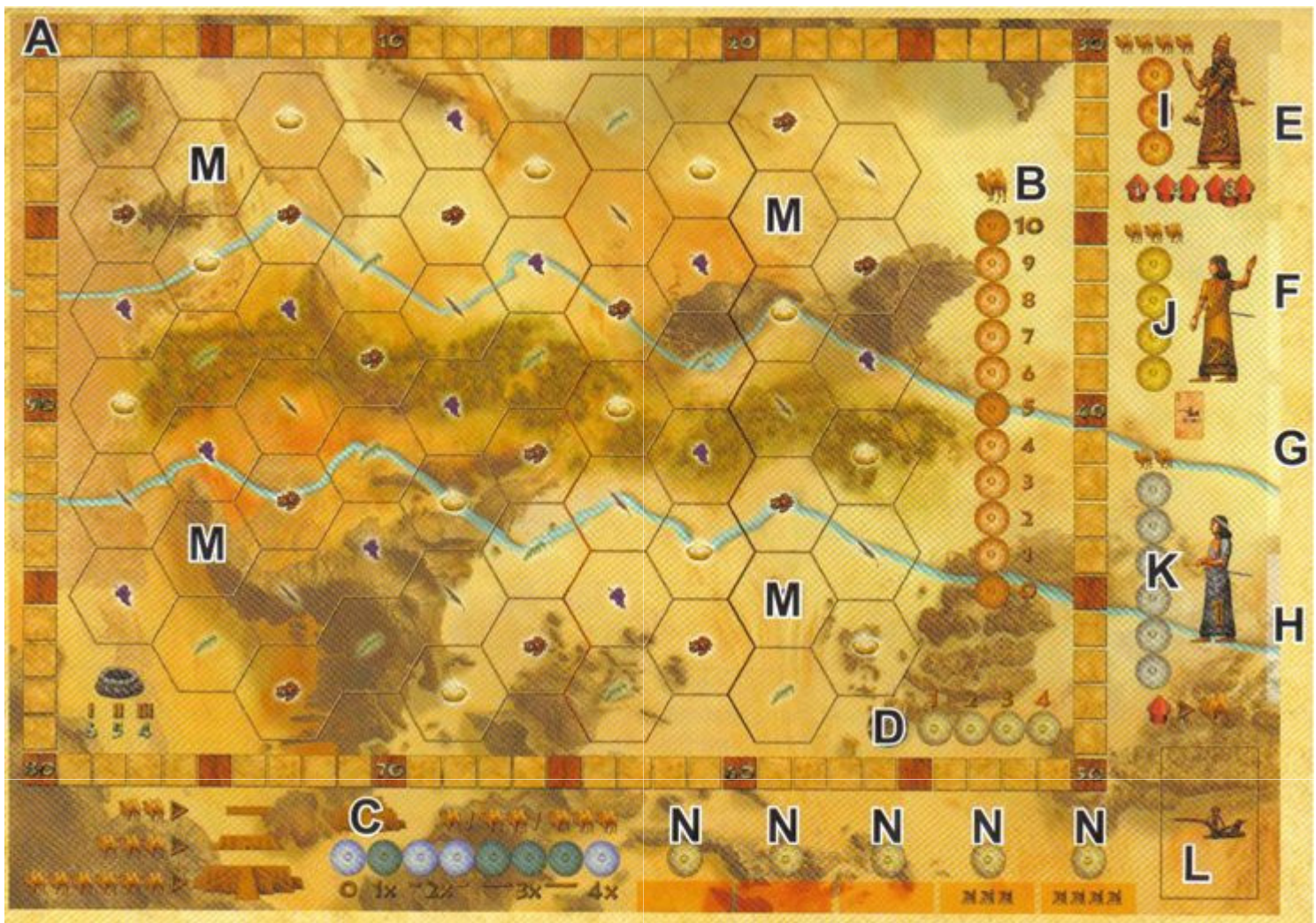


Gerst



Dadels

Speelbord



- | | |
|--------------------------------|---|
| A) Scorespoor | H) Bonusplaats |
| B) Kamelenspoor | I) Hoogste dignitaris |
| C) Offerspoor | J) Middelste dignitaris |
| D) Speelvolgorde spoor | K) Laagste dignitaris |
| E) Uitbreidingsplaats 1 | L) Ploegkaarten |
| F) Uitbreidingsplaats 2 | M) Startvelden voor de ziggurats |
| G) Uitbreidingsplaats 3 | N) Landbouwvelden |

Kaarten



Uitbreiding

Voedsel

Voedsel (Joker kaart)

Ploeg

Bonus

Spelverloop

Het spel is onderverdeeld in **3 regeerperiodes**. De **eerste regeerperiode** duurt **2 beurten** en de **volgende regeerperiodes** duren elk **3 beurten**.

Speelbeurt I – Landbouw

A) Zaaïen

De eerste speler trekt 5 Voedselkaarten en legt deze op één lijn onder de 5 landbouwvelden volgens de instructies hieronder :

- De kaarten worden geordend van links naar rechts in stijgende volgorde volgens het aantal afgebeelde symbolen (1 tot 3).
- Indien meerdere kaarten eenzelfde aantal symbolen heeft, worden ze in willekeurige volgorde getrokken
- **Joker kaarten** worden steeds helemaal **rechts** gelegd.

Zodra de eerste rij is neergelegd, trekt de speler 5 nieuwe kaarten en legt deze in een nieuwe rij onder de eerste rij. Hierbij worden dezelfde regels toegepast voor het bepalen van de volgorde. Zo worden er uiteindelijk 5 kolommen van elk 2 kaarten gevormd.

B) Oogsten

De eerste speler neemt zijn speelvolgorde schijf en plaatst dit boven 1 van de 5 kolommen met 2 kaarten. De speler neemt beide kaarten van de kolom en laat zijn schijf liggen. De 2^e speler (volgens de speelvolgorde) doet hetzelfde enz.

Nota : De uitgekozen kaarten worden zichtbaar opengelegd in het speelgebied van de desbetreffende speler. De 2 kaarten van de kolom die niet werd uitgekozen blijven deze beurt gewoon liggen.

C) Nieuwe speelvolgorde

Een nieuwe speelvolgorde wordt bepaald. De speler wiens schijf het meest links ligt, wordt de 1^e speler enz. De speler wiens schijf het meest rechts ligt, wordt de laatste speler.

II – Uitbreiding

Na het bepalen van de nieuwe speelvolgorde breidt elke speler zijn territorium via de hierna vermelde fazes :

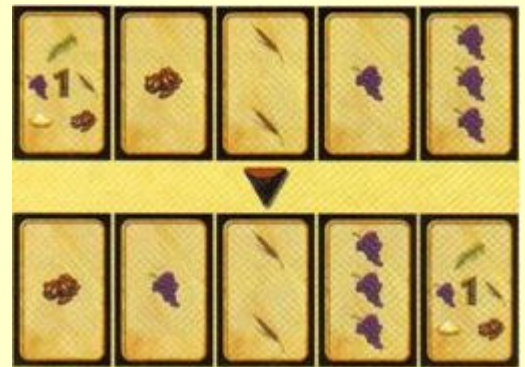
A) Nieuwe hutten

De speler neemt evenveel hutten uit zijn voorraad als de waarde, vermeld op de Uitbreidingskaart van de **huidige beurt**. Indien de speler niet genoeg hutten meer heeft, neemt hij alle overblijvende hutten van zijn voorraad. Dan plaatst hij deze hutten op het bord volgens de volgende regel :

De hutten moeten geplaatst worden op een leeg zeshoekig veld dat grenst aan 1 van de spelers eigen hutten of ziggurats.

Nota : Je kan progressief uitbreiden door een hut naast een net eerder geplaatste hut te plaatsen. Hutten mogen op rivier velden geplaatst worden.

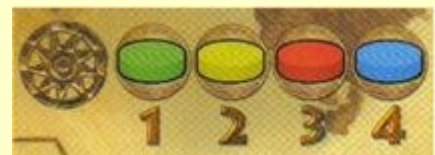
Tip : Om de volgende fase te vereenvoudigen, is het aangewezen dat je je hutten onderaan de veldjes plaatst ipv in het midden.



Zaaïen : De eerste speler trekt 5 kaarten (1 Joker kaart, 1 kaart met 1 dadel, 1 kaart met 2 gerst, 1 kaart met 1 druif, 1 kaart met 3 druiven) en schikt deze in de juiste volgorde. De kaarten met 1 symbool worden willekeurig getrokken. Vervolgens wordt de kaart met 2 gerstsymbolen gelegd, dan de kaart met de 3 druiven en tot slot de Joker kaart.



Oogsten : Rood, de 1^e speler, plaatst zijn schijf op de 3^e kolom en neemt de 2 overeenkomstige kaarten (1 x 2 gerst + 1 x 3 druiven). Volgens de speelvolgorde kiezen de andere spelers beurtelings een kolom en nemen de overeenkomstige kaarten.



Nieuwe speelvolgorde : De nieuwe speelvolgorde wordt bepaald.



Nieuwe hutten : De Uitbreidingskaart heeft waarde 4. Rood plaatst 4 nieuwe hutten op A, B, C en D. Vanuit C kan Rood geen hut plaatsen op X (niet aangrenzend) en kan ook geen hut plaatsen op Y (reeds bezet door een hut van een andere speler).

B) Bevoorrading

Elke speler zet nu zijn Voedsel- en Ploegkaarten in om zijn hutten te bevoorraden. Ziggurats moeten niet bevoorrad worden. Met elk symbool van een kaart kan je **1 hut** bevoorraden indien die op een veld staat met eenzelfde symbool. Op deze manier kan je met kaarten met 2 of 3 symbolen 2 of 3 hutten bevoorraden indien deze zich op de overeenkomstige symbolen bevinden. Met **ploegkaarten** en **Voedsel Joker kaarten** kan je **1 hut** bevoorraden, **ongeacht het symbool** waarop deze hut staat.

De speler zet zijn kaarten 1 voor 1 in en kiest de hut(ten) die hij wenst te bevoorraden. De speler plaatst de hut(ten) bovenop het symbool in het midden van het veld om aan te geven dat deze hut al werd bevoorrad. Het spreekt voor zich dat een speler een kaart met meerdere symbolen mag inzetten om slechts 1 hut te bevoorraden. In dat geval zullen de extra symbolen ongebruikt blijven. De uitgespeelde Ploegkaarten worden niet weggenomen maar worden op het daarvoor voorziene veld op het speelbord gelegd.

Nota : De bevoorrading is een verplichte actie. Een speler mag er niet voor kiezen om een hut op te offeren indien hij de middelen (kaarten) heeft om deze hut te bevoorraden.

Indien de speler na de bevoorradingfase nog kaarten overheeft (omdat de speler kaarten op overschot had of omdat de op de kaarten afgebeelde symbolen niet overeenkwamen met de velden waarop zijn hutten stonden), blijven deze kaarten in zijn bezit voor de volgende beurt(en).

C) Hongersnood

De speler verwijdert nu al zijn hutten die niet werden bevoorrad (dwz. hutten die niet in het midden van de velden staan) van het speelbord. Deze hutten gaan terug naar de voorraad van de speler.

D) Bronnen

De speler mag nu bronnen plaatsen. Bronnen kunnen geplaatst worden **op het kruispunt tussen 3 velden** waarop de speler momenteel **een eigen hut** heeft. Bovendien :

- Je mag geen bron naast een ziggurat bouwen.
- Bronnen mogen niet tussen de 2 rivieren geplaatst worden.
- Bronnen mogen niet boven elkaar geplaatst worden.

Nota :

- *Het bouwen van een bron is niet verplicht.*
- *Een speler mag verschillende bronnen plaatsen in dezelfde beurt.*
- *Zodra een bron is geplaatst, blijft deze liggen voor de rest van het spel.*
- *Het aantal bronnen in de voorraad is beperkt. Zodra de voorraad op is, kunnen er geen nieuwe bronnen meer geplaatst worden.*

E) Inkomsten & Prestige

De speler telt nu zijn inkomsten en prestigepunten.

1. Inkomsten

Voor **elke 1^e hut** op **1 van beide rivieren** : **3 kamelen**.

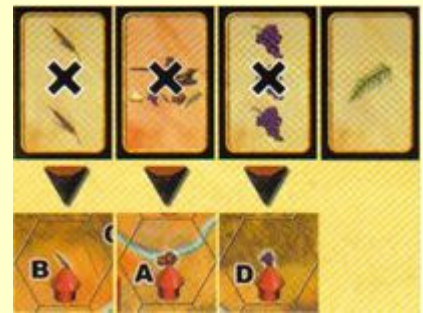
Voor **elke volgende hut** op **1 van beide rivieren** : **2 kamelen**.

Deze regels gelden voor **beide rivieren**.

De speler berekent zijn totale inkomst aan kamelen en verplaatst zijn schijf evenveel plaatsen vooruit op het kamelenspoor.

Nota : De inkomsten mogen maximaal 10 kamelen bedragen !

Tip : De kamelen zullen gebruikt worden om jouw rijk uit te breiden. Het is dus van belang om in elke ronde kamelen te verdienen.



Bevoorrading : Rood zet zijn kaart met 2 Gerst in om hut B te bevoorraden; dan gebruikt hij zijn Ploegkaart om hut A te bevoorraden en tot slot nog zijn kaart met 3 Druiven om hut D te bevoorraden. Daar de kaart met 1 Palm voorlopig onbruikbaar is, bewaart Rood deze voor een volgende beurt.



Hongersnood : Rood heeft hut C niet bevoorrad. Bijgevolg wordt deze hut van het bord genomen en gaat deze terug naar de voorraad van de speler.



Bronnen : Blauw mag een bron bouwen op het kruispunt tussen hutten A, B en C. De speler plaatst er een grijs schijfje.



Opbrengsten : Groen heeft 2 hutten op de bovenste rivier en 1 hut op de onderste rivier. Bijgevolg krijgt Groen een opbrengst van 8 kamelen (3 + 2 + 3)

2. Prestigepunten

De speler scoort punten op het scorespoor voor :

- Elke hut die **tussen beide rivieren** geplaatst wordt : **2 punten**.
- Elke hut die **boven/onder 1 van beide rivieren** geplaatst wordt : **1 punt**.

Nota : Hutten die op een rivier staan, leveren geen punten op.

- Elk **ziggurat blokje** (basis, centraal, dak) op het speelbord : **1 punt**.
- **Bronnen** leveren een verschillend aantal punten op, naargelang de regeerperiode waarin ze worden geplaatst. Tijdens de **1^e regeerperiode** leveren bronnen **6 punten** op; tijdens de **2^e regeerperiode** leveren ze **5 punten** op en tijdens de **3^e regeerperiode** leveren ze **4 punten** op.

Nota : Bronnen leveren alleen punten op tijdens de beurt waarin ze op het bord geplaatst worden !

Zodra alle spelers beurtelings hun uitbreidingsfase voltooid hebben, begint de volgende fase.

III – Acties

Elke speler mag, om beurt, een aantal van zijn kamelen besteden om acties uit te voeren :

Mogelijke acties

- A. Bouwen / uitbreiden van een ziggurat**
- B. Intrigeren in Assur**
- C. Offeren aan de goden**
- D. Kopen van een Ploeg- / Voedselkaart**

A. Bouwen / uitbouwen van een ziggurat

1) Bouwen

De speler mag een nieuwe ziggurat op het speelbord plaatsen indien hij de volgende bouwregels respecteert :

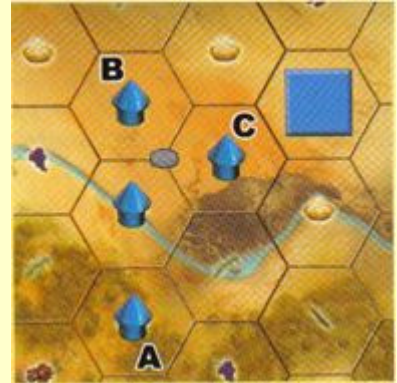
- Een ziggurat moet gebouwd worden op een veld waarop zich al 1 van de hutten van de speler bevindt.
- Een ziggurat mag niet gebouwd worden op een rivierveld.
- Een ziggurat mag niet gebouwd worden op een veld dat grenst aan een bron.

Om een ziggurat te bouwen, moet een speler **6 kamelen** betalen. Vervolgens moet hij 1 van zijn hutten vervangen door een ziggurat basisblokje. De hut gaat terug naar de voorraad van de speler.

2) Uitbouwen

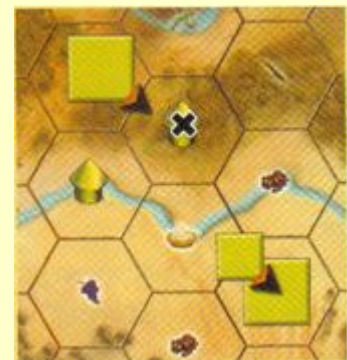
De speler mag 1 van zijn reeds gebouwde ziggurats uitbouwen indien hij de volgende bouwregels respecteert :

- Een ziggurat kan slechts met 1 niveau per beurt uitgebouwd worden (de speler mag in dezelfde beurt wel meerdere ziggurats met 1 niveau uitbouwen; tevens mag hij tegelijk een ziggurat bouwen en andere ziggurats met 1 niveau uitbouwen).
- Een speler mag alleen een ziggurat uitbouwen door er een passend, kleiner blokje op te plaatsen, maw. een dak blokje mag slechts op centraal blokje en een centraal blokje mag alleen maar op een basis blokje geplaatst worden.
- Om een ziggurat uit te bouwen moet de speler, afhankelijk van het te plaatsen blokje, het volgende aantal kamelen betalen :
- 3 kamelen voor een centraal blokje
- 2 kamelen voor een dak blokje



Prestige : Blauw scoort 11 punten.

- 2 punten voor hut A
- 1 punt voor hut B
- 1 punt voor hut C
- 1 punt voor het ziggurat basisblokje van Blauw
- 6 punten voor de bron die deze beurt werd geplaatst



Bouwen / uitbouwen : In deze beurt wil Geel een nieuwe ziggurat bouwen en een andere ziggurat uitbouwen. Hiervoor betaalt Geel 9 kamelen. Geel plaatst een ziggurat basisblokje (de hut gaat opnieuw naar de voorraad van de speler) op plaats X; tevens plaatst Geel een centraal ziggurat blokje op het basisblokje dat reeds onderaan rechts op het bord lag.

B. Intrigieren in Assur

De speler mag dingen naar de gunsten van de dignitarissen van Assur voor de volgende Overstroming. Hiertoe kan de speler kamelen investeren waarna hij een hut van zijn voorraad op de volgende beschikbare plaats op het spoor van de door hem gekozen dignitaris plaatst. Er zijn 3 dignitarissen met een oplopende invloed :

- Het beïnvloeden van de hoogste dignitaris kost 4 kamelen
- Het beïnvloeden van de middelste dignitaris kost 3 kamelen
- Het beïnvloeden van de laagste dignitaris kost 2 kamelen

Wanneer een speler een hut plaatst, zet hij deze steeds op de hoogst beschikbare plaats op het spoor van de uitgekozen dignitaris.

Nota : De speler mag meerdere hutten plaatsen in dezelfde beurt.

C. Offeren aan de goden

De speler mag kamelen aan de goden offeren om hun welwillend te stemmen voor de volgende Overstroming. De speler kan 1 tot 3 kamelen investeren en zijn schijf evenveel plaatsen vooruit schuiven op het offerspoor.

D. Kopen van een Ploeg- / Voedselkaart

De speler mag 1 van de Voedselkaarten kopen die nog beschikbaar zijn na de oogst en ook een Ploegkaart indien nog beschikbaar én indien de speler er nog geen heeft. Hiertoe betaalt de speler de op de kaart aangegeven prijs (1 of 2 kamelen) en neemt de kaart(en).

Nota : De speler mag in dezelfde beurt niet 2 Voedselkaarten kopen. Hij mag ook niet over 2 Ploegkaarten beschikken.

Een speler **mag kamelen overhouden voor een volgende beurt.** Zodra alle spelers hun acties hebben uitgevoerd, is de beurt over.

Einde van de speelbeurt

De beurt is nu over. Indien dit de laatste beurt was van een regeerperiode, zal er nu een Overstroming plaatsvinden. Zoniet neemt de 1^e speler een nieuwe Uitbreidingskaart en legt deze op de uitbreidingsplaats onder de vorige Uitbreidingskaart. Alle spelers plaatsen hun hutten op het speelbord opnieuw onderaan de velden zodat de symbolen opnieuw duidelijk zichtbaar zijn. Vervolgens begint er een nieuwe beurt.

Overstroming

Overstromingen geven het einde van een regeerperiode aan. De eerste regeerperiode eindigt na 2 speelbeurten; de 2^e en 3^e regeerperiodes eindigen elk na 3 speelbeurten.

De volgende acties worden nu uitgevoerd :

A. Overstroming

Alle hutten die op een rivier veld staan, worden van het speelbord verwijderd en gaan terug naar de voorraad van de spelers.

B. Assur

De spelers worden beloond volgens hun invloed bij de dignitarissen :

- De hoogste dignitaris levert 3 invloedspunten op per hut.
- De middelste dignitaris levert 2 invloedspunten op per hut.
- De laagste dignitaris levert 1 invloedspunt op per hut.

De spelers worden gerangschikt volgens hun behaalde invloedspunten. Bij gelijke stand wint de speler met de meeste hutten. Indien er dan nog een gelijke stand is, wint de speler die de hoogst geplaatste hut op het speelbord heeft.

Nota : Een speler die geen enkele hut bij de dignitarissen heeft, kan niet gerangschikt worden en kan dus ook geen punten scoren.



Intrigieren : Rood investeert 4 kamelen en plaatst een hut op de hoogst beschikbare plaats van de hoogste dignitaris.



Offeren : Blauw investeert 2 kamelen en schuift zijn schijf 2 velden vooruit op het offerspoor.



Kopen van kaarten : Groen investeert 2 kamelen en koopt de kaart met 3 Dadels.



Einde van de beurt : Een nieuwe Uitbreidingskaart wordt onder de vorige Uitbreidingskaart gelegd.



Overstroming : Alle hutten die zich op rivier velden bevinden, worden van het speelbord genomen.

De speler met de meeste invloedspunten scoort een aantal punten dat gelijk is aan de som van de uitgelegde Uitbreidingskaarten voor de hoogste Uitbreidingskaart wordt verwijderd. De behaalde punten worden uitgezet op het scorespoor. Vervolgens wordt de Uitbreidingskaart met de hoogste waarde op de aflegstapel gelegd. De speler met het 2^e hoogste aantal invloedspunten scoort een aantal punten dat gelijk is aan de nieuwe som van de Uitbreidingskaarten en legt opnieuw de hoogste Uitbreidingskaart af. Dit wordt herhaald tot er geen kaarten meer overblijven. De afgelegde Uitbreidingskaarten worden dit spel niet meer gebruikt.

Nota : Indien een speler bij geen enkele dignitaris vertegenwoordigt is, kan hij geen punten scoren en worden de overgebleven kaarten verwijderd.

C. Dignitarissen

Naast het toekennen van punten levert elke dignitaris ook een bonus op voor de spelers die hem steunen.

1) Hoogste dignitaris

De spelers krijgen bonuspunten volgens het aantal hutten bij de hoogste dignitaris :

- 1 hut levert 1 punt op
- 2 hutten leveren 4 punten op
- 3 hutten leveren 8 punten op

2) Middelste dignitaris

Alle spelers die minstens 1 hut hebben op het spoor van de middelste dignitaris, krijgen een Ploegkaart van de stapel Ploegkaarten. De speler met de meeste hutten (bij gelijke stand, de speler met de hoogst geplaatste hut) mag als 1^e een Ploegkaart trekken.

Nota : Een speler mag niet over 2 Ploegkaarten beschikken.

3) Laagste dignitaris

Voor elke hut op het spoor van de laagste dignitaris mag de speler zijn schijf 1 veld vooruit schuiven op het kamelenspoor.

Zodra de bonussen zijn verrekend, krijgen alle spelers hun hutten terug.

D. Offeren

De spelers scoren punten volgens hun offergaven aan de goden. Elke speler krijgt een aantal punten dat gelijk is aan het aantal van hun ziggurats vermenigvuldigd met het aantal aangegeven door hun schijf op het offerspoor. Na het verrekenen van de punten, worden alle schijven op het offerspoor opnieuw op '0' gezet.

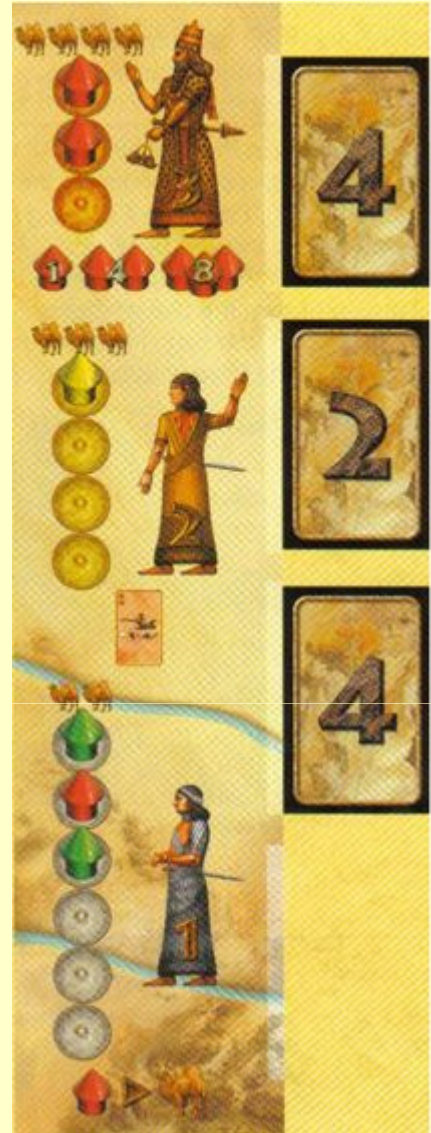
Nota : Alle ziggurats worden in rekening genomen, ongeacht of ze reeds volledig zijn afgebouwd of niet.

E. Volgende regeerperiode

Voor aanvang van de 2^e en 3^e regeerperiode moet de Bonus kaart op zijn plaats gelegd worden. Tijdens de volgende Overstromingen wordt de waarde ervan bij de Uitbreidingskaarten bijgeteld.

Nota : De Bonus kaart wordt alleen gebruikt in een spel met 4 spelers. De eerste speler trekt een nieuwe Uitbreidingskaart en legt deze in de 1^e Uitbreidingsplaats. Een nieuwe beurt begint.

Assur : De spelers berekenen hun invloedspunten. Rood wint met 7 (3 + 3 + 1) punten. Groen (1 + 1) en Geel (2) hebben beiden 2 punten maar Groen (2 hutten) wint. Rood scoort 10 punten en legt de kaart met de hoogste waarde (een 4) af. Groen scoort dan 6 punten en legt opnieuw de kaart met de hoogste waarde (opnieuw een 4) af. Geel scoort dan 2 punten en legt de laatste kaart af.



Dignitarissen : De spelers berekenen hun bonussen. Groen heeft 2 hutten bij de laagste dignitaris en krijgt zo 2 kamelen. Geel heeft 1 hut bij de middelste dignitaris en ontvangt een Ploegkaart. Rood heeft 2 hutten bij de hoogste dignitaris en 1 hut bij de laagste dignitaris; Rood scoort zo 4 punten en krijgt 1 kameel.

Offeren : Geel heeft 3 ziggurats op het bord en zijn schijf staat op '3' op het offerspoor. Aldus scoort Geel 9 punten.

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het einde van de 3^e regeerperiode (na de Overstroming). De spelers scoren nog de volgende bonuspunten :

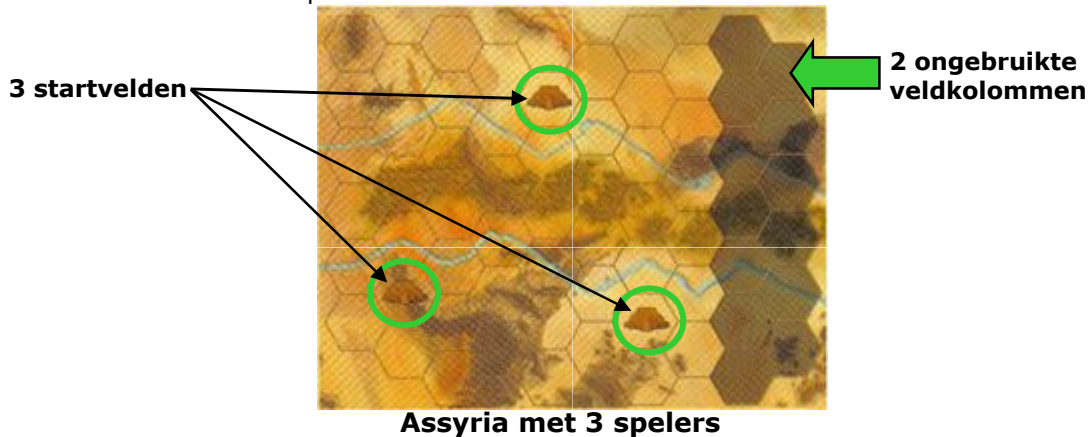
- Elke speler krijgt 1 punt per gebouwde ziggurat **blokje**.
- Elke speler krijgt 1 punt per Ploegkaart.
- Elke speler krijgt 1 punt per 2 overgebleven kamelen.

De speler die de meeste punten heeft, heeft de controle over Assur verworven en wint het spel. Bij gelijke stand, winnen alle spelers. Zij zullen samen het opkomende rijk besturen.

Assyria met 3 spelers

De spelregels zijn identiek aan de spelregels voor 4 personen, behalve :

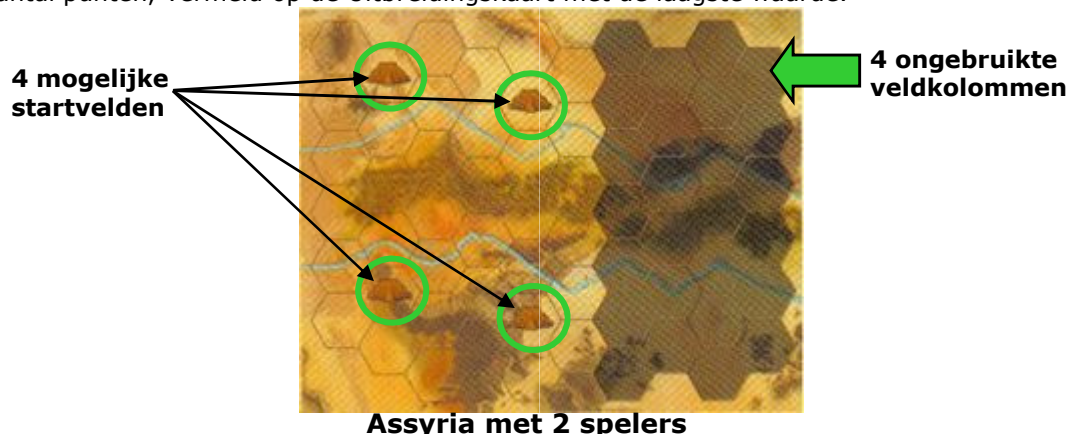
- Het speelbord is kleiner (de 2 meest rechtse veldkolommen - op het speelbord van de andere velden gescheiden door een dikkere zwarte lijn - worden niet gebruikt) met een met aangepaste startplaatsen (de 3 startvelden worden aangegeven met een ziggurat op de afbeelding hieronder).
- De spelers gebruiken slechts 12 bronnen ipv. 16 en slechts 3 Ploegkaarten ipv. 4.
- Tijdens de voorbereiding worden slechts 3 Voedselkaarten (ipv. 4) uitgekozen in de beginfase.
- Tijdens de Landbouwfase trekt de speler tweemaal 4 Voedselkaarten voor het Zaaien.



Assyria met 2 spelers

De spelregels zijn identiek aan de spelregels voor 4 personen, behalve :

- Het speelbord is kleiner (de 4 meest rechtse veldkolommen - op het speelbord van de andere velden gescheiden door een dikkere rode lijn - worden niet gebruikt) met een met aangepaste startplaatsen (de 4 startvelden worden aangegeven met een ziggurat op de afbeelding hieronder). Uit deze 4 startplaatsen mag elke speler er 1 uitkiezen.
- De spelers gebruiken slechts 8 bronnen ipv. 16 en slechts 2 Ploegkaarten ipv. 4.
- Tijdens de voorbereiding worden slechts 2 Voedselkaarten (ipv. 4) uitgekozen in de beginfase.
- Tijdens de Landbouwfase trekt de speler tweemaal 3 Voedselkaarten voor het Zaaien.
- Tijdens het berekenen van de invloed in Assur, krijgt de speler met de meeste invloedspunten alle punten van de Uitbreidingskaarten. De 2^e speler krijgt geen punten tijdens de 1^e regeerperiode en tijdens de overige regeerperiodes krijgt hij het aantal punten, vermeld op de Uitbreidingskaart met de laagste waarde.



Samenvatting van het spel

SPEELBEURT

I. Landbouw :

- A. *Zaaien* : de 1^e speler trekt 2 x 5 Voedselkaarten en legt ze in de juiste volgorde
- B. *Oogsten* : in volgorde neemt elke speler 1 van de kaartkolommen
- C. *Nieuwe speelvolgorde* : de nieuwe speelvolgorde wordt bepaald door de gekozen kaartkolommen

II. Uitbreiding :

- A. *Nieuwe hutten* : de speler plaatst een aantal van zijn hutten, gelijk aan de waarde van de Uitbreidingskaart van de huidige beurt
- B. *Bevoorrading* : de speler bevoorraadt zijn hutten mbv. zijn kaarten
- C. *Hongersnood* : alle niet bevoorraadde hutten worden van het bord verwijderd
- D. *Bronnen* : de speler mag bronnen plaatsen op het kruispunt van 3 velden waarop hij hutten heeft
- E. *Inkomsten & Prestige* : de speler krijgt kamelen en scoort punten

III. Acties : in volgorde mag elke speler (alle of sommige) kamelen besteden

- A. *Bouwen / Uitbouwen van een ziggurat*
- B. *Intrigeren in Assur*
- C. *Offeren aan de goden*
- D. *Kopen van een Ploeg- / Voedselkaart*

Einde van de beurt :

Indien dit niet het einde van een regeerperiode is, wordt een nieuwe Uitbreidingskaart neergelegd. Anders vindt er een overstroming plaats.

OVERSTROMING

- A. **Overstroming** : alle hutten op riviervelden worden van het bord verwijderd
- B. **Assur** : de spelers tellen hun invloedspunten en scoren punten volgens de Uitbreidingskaarten van de huidige regeerperiode
- C. **Dignitarissen** : de spelers scoren bonussen bij alle dignitarissen waar ze vertegenwoordigd zijn
- D. **Offeren** : de spelers vermenigvuldigen hun positie op het offerspoor met het aantal van hun ziggurats op het speelbord
- E. **Volgende regeerperiode** : leg de Bonus kaart (in een spel met 4 spelers) en leg een nieuwe Uitbreidingskaart

EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van de 3^e regeerperiode krijgen de spelers nog de volgende punten :
1 punt per ziggurat blokje, 1 punt per Ploegkaart en 1 punt per 2 kamelen