

ASSYRIA

Gra autorstwa Emanuele Ornelli – Ilustracje Arnaud Demaegd – Projekt Cyril Demaegd

FAQ & forum: <http://www.ystari.com>

Polska instrukcja: Tomasz Baron dla Rebel.pl

Podziękowania

Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely i Tom Powers, Lucio Bonetto i Cinzia, Andrea «Liga» Ligabue & Club TreEmme, Nicola Motterle i Tiziano Stona, jak również wszystkim graczom testowym podczas Faidutti's Gathering (szczególnie Christwart Conrad, Marcel-André Casasola Merkle, Sonso oraz Jesus), 2008 Buckeye Games Fest.

Zawartość

- 1 plansza
- 40 znaczników wiosek (chatek) w 4 kolorach
- 16 podstaw zigguratów (A) w 4 kolorach
- 16 środkowych kondygnacji zigguratów (B) w 4 kolorach
- 16 dachów zigguratów (C) w 4 kolorach
- 16 żetonów w 4 kolorach
- 16 małych żetonów w kolorze szarym (studnie)
- 54 karty (40 x Żywność, 9 x Ekspansji, 1 x Premia, 4 x Rola)
- Ta instrukcja



Pewnego razu...

Jest rok 2000 p.n.e. W północnej części Mezopotamii rośnie nowe imperium. Plemiona Nomadów gromadzą się pod przewodnictwem wolnego miasta Aszur, oddanemu kultowi potężnego boga gór. Niestety życie na pustyni jest niepewne i zanim zawładnie się światem najpierw trzeba nauczyć się przetrwać...

Cel gry

Gracze wcielają się w role przywódców plemion nomadów. Podróżują przez pustynię w poszukiwaniu żywności oraz stawiają studnie i zigguraty. Na grę składają się trzy ery, podczas których gracze starają się rozszerzyć swoją strefę wpływów w Asyrii. Wygrywa wiodące plemię na koniec gry ...

Przygotowanie

Rada: przed swoją pierwszą rozgrywką zaznajom się z opisem planszy na następnej stronie.

Uwaga: przedstawiono zasady dla gry 4-osobowej. Zmiany dla 2 i 3 graczy można znaleźć na końcu tej instrukcji.

- Planszę należy umieścić na środku placu do gry a obok niej 16 studni (szare żetony)
- Każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje wszystkie elementy gry w tym kolorze jak również kartę *Roli*. Gracze umieszczają żetony w swoich kolorach: na początku toru punktacji (**A**), na początku toru wielbłądów (**B**) oraz na początku toru darów (**C**). Pozostałe żetony graczy należy wymieszać i rozłożyć losowo na torze kolejności rundy (**D**).

- Potasuj karty *Żywności* i umieść je zakryte obok planszy. Umieść kartę *Premii* obok planszy. Jedną kartę *Ekspansji* o wartości 4 umieść na pierwszym polu ekspansji (**E**) a pozostałe karty *Ekspansji* potasuj i umieść zakryte obok planszy.

Pierwszy gracz układa karty *Żywności*, tak jak to zostało pisane w sekcji «Rolnictwo - Wysiew» (patrz «Tura Gry» na stronie 3). Następnie zakończ kolejne przygotowania:

- Każdy z graczy, zgodnie z kolejnością w turze, spośród 4 dostępnych pól (**M**) wybiera swoje pole początkowe i umieszcza na nim bazę jednego ze swoich zigguratów.

- **Początkowe rozdanie kart:** Ostatni gracz w turze dobiera z talii 4 karty *Żywności*, wybiera jedną i umieszcza ją odkrytą przed sobą. Następnie pozostałe karty przekazuje trzeciemu graczowi, który wykonuje identyczne czynności i tak kolejno pozostali gracze. Pierwszy gracz otrzymuje ostatnią kartę.

Pierwszą turę należy kontynuować zgodnie z opisem w sekcji «Rolnictwo - Zbiory».

Symbole Żywności



Winogrona



Palma



Sól

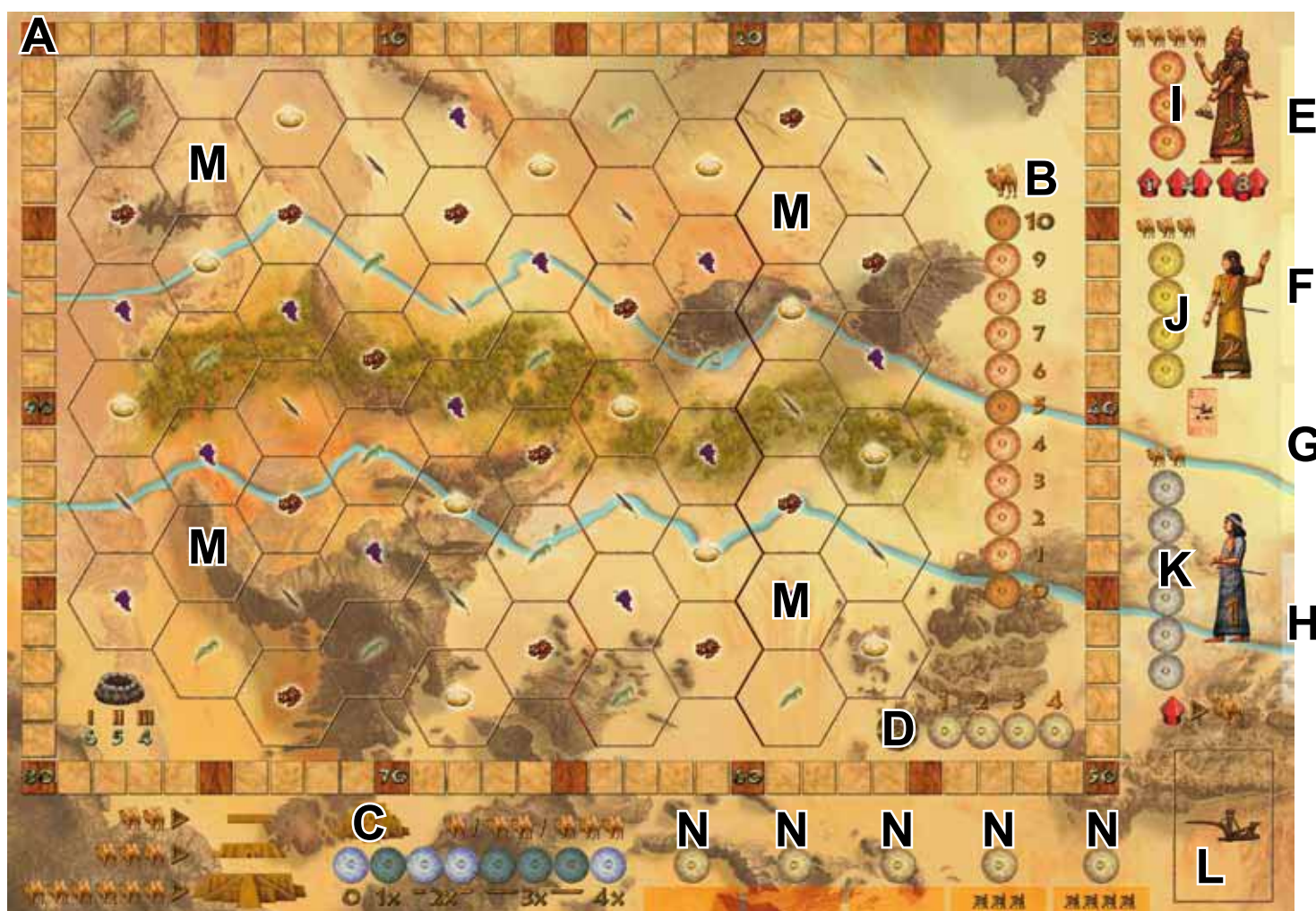


Jęczmień



Daktyle

Plansza



- A) Tor punktacji
- B) Tor wielbłądów
- C) Tor darów
- D) Tor kolejności w turze
- E) 1 pole ekspansji
- F) 2 pole ekspansji
- G) 3 pole ekspansji

- H) Pole premii
- I) Wyższy Dostojnik
- J) Zwykły Dostojnik
- K) Niższy Dostojnik
- L) Pole kart Roli
- M) Początkowe pola zigguratów
- N) Pola rolnictwa

Karty



Ekspansja



Żywność



Żywność (Dzika karta)



Rola



Premia

Karty

Gra podzielona jest na 3 Epoki. Pierwsza Epoka trwa 2 tury, a każda następna 3 tury.

Tura gry I – Rolnictwo

A) Wysiew

Pierwszy gracz dobiera po kolei 5 kart *Żywności* i umieszcza je w rzędzie na 5 polach rolnictwa zgodnie z następującymi zasadami:

- Karty układane są od lewej do prawej strony w kolejności rosnącej, zgodnie z liczbą znajdujących się na nich symboli (1 do 3).

- Jeśli kilka kart ma tę samą liczbę symboli wtedy układane są w kolejności dobrania.

- **Dzkie karty** są zawsze układane **na prawej stronie**.

Kiedy pierwszy rząd zostanie ułożony wtedy pierwszy gracz dobiera 5 nowych kart i umieszcza je w nowym rzędzie pod pierwszym, zgodnie z tymi samymi zasadami. W ten sposób powstaje 5 kolumn po 2 karty.

B) Zbiory

Pierwszy gracz zabiera swój żeton kolejności w turze i umieszcza go powyżej jednej z 5 kolumn z 2 kartami. Gracz zabiera 2 karty z wybranej kolumny a żeton pozostaje na wybranym polu. Drugi gracz (zgodnie z kolejnością w turze) wykonuje to samo i tak kolejno wszyscy gracze.

Uwaga: Wybrane karty umieszcza się odsłonięte w obszarach graczy. 2 karty z kolumny, która nie została wybrana pozostają na swoim miejscu przez całą turę.

C) Nowa kolejność w turze

Określana jest nowa kolejność w turze. Gracz, którego żeton znajduje się najbliższej lewej stronie staje się pierwszym graczem i tak kolejno. Gracz, którego żeton znajduje się najbliższej prawej strony staje się graczem ostatnim.

II – Ekspansja

Każdy z graczy, zgodnie z nową kolejnością w turze, powiększa swoje terytorium przechodząc przez wszystkie fazy opisane poniżej:

A) Nowe wioski

Gracz bierze ze swojej rezerwy tyle chatek ile wynosi wartość karty Ekspansji dla bieżącej tury. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby tych znaczników wtedy bierze wszystkie, które mu jeszcze pozostały w rezerwie. Następnie gracz umieszcza te chatki zgodnie z następującymi zasadami:

Chaty muszą być umieszczone na pustym polu które przylega do jednej z chat gracza lub do jednego z jego zigguratów.

Uwaga: Możesz sukcesywnie zdobywać terytorium stawiając chatkę obok innej, którą właśnie umieścisz. Chaty mogą być umieszczane na polach z rzeką.

Wskazówka: Następną fazę przebiegnie łatwiej jeśli zamiast na środku umieścisz swoje chaty w dolnej części pola.



Wysiew: Pierwszy gracz dobiera 5 kart (1 Dzika karta, 1 Daktyl, 2 Jęczmień, 1 Winogrono, 3 Winogrona) i układa je. Karty z 1 symbolem układane są w kolejności dobrania. Za nimi znajduje się karta z 2 Jęczmieniami oraz jedna 3 Winogronami. Dzika karta umieszczana jest najdalej z prawej strony.



Zbiory: Czerwony, który jest pierwszym graczem, umieszcza swój żeton na trzeciej kolumnie i zabiera odpowiednio dwie karty (2 Jęczmień, 3 Winogrona). Pozostali gracze, zgodnie z kolejnością w turze, wybierają kolumny i zabierają karty...



Nowa kolejność w turze: Nowa kolejność została ustalona.



Nowe wioski: Karta Ekspansji ma wartość 4. Czerwony umieszcza 4 chaty na polach A, B, C oraz D. Czerwony, z pola C, nie może umieścić chaty na polu X (które nie jest przyległe), ani nie może umieścić na polu Y (które jest zajęte przez chatę innego gracza).

B) Wyżywienie

Następnie każdy z graczy wykorzystuje swoje karty **Żywności** i **Roli** by wyżywić swoje wioski. Zigguraty nie wymagają wyżywienia. Każdy symbol na karcie daje możliwość wyżywienia **1 chaty** umieszczonej na polu przedstawiającym **symbol zgodny z tym na karcie**. Tak więc karty z 2 lub 3 symbolami umożliwiają na wyżywienie 2 lub 3 chat z takimi symbolami.

Karty Roli oraz Dzikie karty Żywności pozwalają na wyżywienie **1 chaty bez względu na symbol**.

Gracze odrzucają swoje karty po jednej i wybierają chatę (-y), którą chcą wyżywić. Gracz, by zaznaczyć że akcja ta miała miejsce, umieszcza chatę na odpowiadającym karcie symbolu (tj. na środku pola). Oczywiście gracz, by wyżywić pojedynczą wioskę, może odrzucić kartę z kilkoma symbolami. W takim przypadku dodatkowe symbole przepadają. Zagrane karty Roli nie są odrzucane lecz umieszczane na odpowiednim polu na planszy.

Uwaga: Wyżywienie jest obowiązkowe. Gracz nie może zdecydować się na poświęcenie wioski jeśli posiada środki by ją wyżywić.

Jeśli po wykonaniu żywienia graczowi pozostaną karty (gdyż gracz miał nadwyżkę lub niektóre symbole przedstawione na kartach nie odpowiadają polom na których znajdują się jego wioski (chatki)) to zostają one w posiadaniu gracza na następne tury.

C) Klęska głodu

Następnie gracze usuwają z planszy wszystkie swoje chatki, które nie zostały wyżywione (tj. te z nich, które nie znajdują się na środku swoich pól).

D) Studnie

Gracz może teraz zdecydować się na umieszczenie studni. Studnie umieszczane są **na przecięciu się 3 pól** na których gracz aktualnie ma swoje **chatki**. Ponadto:

- Nie można wybudować studni obok zigguratu.
- Studnie nie mogą być umieszczone pomiędzy dwiema rzekami.
- Studnie nie mogą być umieszczone na wierzchu innych studni (jedna na drugiej).

Uwaga:

- Budowa studni nie jest obowiązkowa.
- Gracz w jednej turze może wybudować kilka studni.
- Raz wybudowana studnia zostaje na swoim miejscu aż do końca gry.
- Rezerwa studni jest ograniczona, nie możesz ich wybudować więcej niż jest w rezerwie.

E) Przychód i Prestiż

Gracze podliczają swój przychód oraz punkty prestiżu.

1) Przychód

Pierwsza chata postawiona na rzece przynosi graczowi 3 wielbłądy. Każda kolejna postawiona na tej samej rzece przynosi 2 wielbłądy za każdą z nich. Powyższe punkty naliczane są osobno dla każdej rzeki.

Gracz sumuje wszystkie zdobyte wielbłądy i przesuwa swój żeton o odpowiednią liczbę pól na torze wielbłądów.

Uwaga: Przychód ograniczony jest do 10 wielbłądów.

Rada: Ważne jest by zdobywać wielbłądy w każdej turze, gdyż dzięki nim można powiększać swoje imperium!



Wyżywienie: Czerwony odrzuca swoje 2 karty z Jęczmieciem i żywi chatkę B, odrzuca swoją kartę Roli by wyżywić chatkę A oraz na koniec odrzuca kartę z 3 Winogronami zasilając chatkę D. Karta czerwonego gracza z 1 Palmą jest w tej chwili bezużyteczna więc gracz zachowuje ją na kolejną turę.



Głód: Czerwony nie wyżywił chatki C więc w konsekwencji zostaje ona usunięta z planszy i przeniesiona do rezerwy gracza.



Studnie: Niebieski może wybudować studnię na przecięciu się chatek A, B oraz C; gracz umieszcza tam szary żeton.



Przychód: Zielony posiada dwie chatki na górnej rzece oraz 1 na rzece w dolnej części planszy. W rezultacie, Zielony ma przychód 8 wielbłądów (3+2+3).

2) Prestiż

Gracze zdobywają punkty i zaznaczają je na torze punktacji:

- Każda chata umieszczona **między rzekami** przynosi **2 punkty**.
- Każda chata umieszczona **na zewnątrz dwóch rzek** przynosi **1 punkt**.

Uwaga: Chaty umieszczone na rzece nie przynoszą punktów.

- Każda **plytka zigguratu** (baza, środkowa kondygnacja, dach) znajdująca się na planszy przynosi **1 punkt**.
- **Studnie** dostarczają punkty zależnie od ery w której zostały wybudowane. Podczas **1 Epoki** studnie przynoszą **6 punktów**; podczas **2 Epoki** przynoszą **5 punktów**; a podczas **3 Epoki** przynoszą **4 punkty**.

Uwaga: Studnie dostarczają punktów tylko podczas tury w której zostały wybudowane!

Kolejna faza rozpoczyna się gdy wszyscy gracze, zgodnie z kolejnością w turze, zakończą swoją fazę ekspansji.

III – Akcje

Każdy gracz, zgodnie z kolejnością w turze, może wykorzystać swoje wielbłądy na wykonanie akcji:

Dostępne akcje

- A) Budowa/rozbudowa zigguratu**
- B) Intryga w Asurze**
- C) Złożenie darów bogom**
- D) Kupno karty Roli/Żywności**

A) Budowa/rozbudowa zigguratu

1) Budowa

Gracz może wybudować na planszy nowy ziggurat jeśli tylko będzie przestrzegał następujących zasad budowy:

- Ziggurat musi być wybudowany na polu, na którym znajduje się jedna z chat gracza.
- Ziggurat nie może być wybudowany na polu z rzeką.
- Ziggurat nie może być wybudowany na polu obok studni.

Gracz, by wybudować ziggurat, musi wydać **6 wielbłądów**. Następnie wymienia 1 ze swych chat na 1 bazę zigguratu (chata wraca do rezerwy gracza).

2) Rozbudowa

Gracz może rozbudować jeden ze swych istniejących już zigguratów jeśli będzie przestrzegał następujących zasad budowy:

- W jednej rundzie ziggurat może być rozbudowany tylko o jeden poziom (jednakże, można dodać poziom do kilku zigguratów jak również wybudować ziggurat i w tej samej turze rozbudować inne o jedną płytkę).
- Gracz może rozbudować ziggurat tylko poprzez umieszczenie płytki, której rozmiar jest bezpośrednio mniejszy od obecnej (tj. płytka dachu może być umieszczona tylko na płycie środkowej kondygnacji a ta z kolei tylko na płycie bazy).

Gracz, by rozbudować ziggurat, musi wydać odpowiednią liczbę wielbłądów, zależną od umieszczanej płytki:

- 3 wielbłądy za płytkę środkowej kondygnacji
- 2 wielbłądy za płytkę dachu



Prestiż: Niebieski otrzymuje 11 punktów.

- 2 punkty za chatę A
- 1 punkt za chatę B
- 1 punkt za chatę C
- 1 punkt za bazę zigguratu należąca do niego
- 6 punktów za studnię wybudowaną w trakcie tej tury.



Budowa/rozbudowa: Żółty, w danej turze, buduje nowy ziggurat i rozbudowuje inny. Żółty wydaje 9 wielbłądów i umieszcza płytkę bazy (chata wraca do rezerwy gracza) oraz płytkę środkowej kondygnacji na płycie bazy znajdującej się na południu.

B) Intryga w Asurze

Gracz może pokusić się o zdobycie, na następną Powódź, przywilejów u dostojników w Asurze. W tym celu gracz wydaje wielbłądy i umieszcza chaty ze swojej rezerwy na dostępnych polach dostojników, zgodnie ze swoim wyborem. W grze występują trzej dostojnicy o coraz większych wpływach:

- Wyższy Dostojnik kosztuje 4 wielbłądy
- Zwykły Dostojnik kosztuje 3 wielbłądy
- Niższy Dostojnik kosztuje 2 wielbłądy

Gracz, gdy wybierze już dostojnika, automatycznie umieszcza chatę na najwyższym dostępnym polu dla niego.

Uwaga: Możesz umieścić w jednej turze kilka chat.

C) Złożenie darów bogom

Gracz może złożyć wielbłądy w darze bogom by zyskać ich przychylność podczas następnej Powodzi. W tym celu gracz wydaje 1 do 3 wielbłądów i przesuwa swój żeton o odpowiednią liczbę pól na torze darów.

D) Kupno karty Roli/Żywności

Gracz może kupić jedną kartę *Żywności*, jeśli jakieś pozostały po fazie zbiorów, oraz jedną kartę *Roli* jeśli gracz jej nie posiada a wciąż jest dostępna. W tym celu gracz uiszcza opłatę przedstawioną na karcie (1 lub 2 wielbłądy) i zabiera kartę.

Uwaga: Nie możesz kupić w jednej turze dwóch kart Żywności. Nie możesz również posiadać w tym samym momencie dwóch kart Roli.

Gracz **może zatrzymać wielbłądy pomiędzy rundami**. Tura gry kończy się gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje.

Koniec tury

Tura została w tym momencie zakończona. Jeśli to była ostatnia tura w danej epoce to ma miejsce powódź. W przeciwnym wypadku pierwszy gracz dobiera nową kartę *Ekspansji* i umieszcza ją na polu pod poprzednią kartą. Wszyscy gracze przesuwiają swoje chaty w dolną część odpowiednich pól tak by nie zakrywały symboli. Rozpoczyna się nowa tura.

Powódź

Powodzie wyznaczają koniec Epoki. Pierwsza Epoka kończy się po 2 turach gry. Epoka druga i trzecia kończą się po 3 turach. Następujące akcje mają wtedy miejsce:

I) Powódź

Wszystkie chaty umieszczone na polach z rzeką są usuwane z planszy i trafiają z powrotem do rezerwy danego gracza.

II) Asur

Gracze są nagradzani zgodnie z posiadanymi wpływami u dygnitarzy:

- Wyższy Dostojnik daje 3 wpływy na chatkę w Asurze
- Zwykły Dostojnik daje 2 wpływy na chatkę w Asurze
- Niższy Dostojnik daje 1 wpływ na chatkę w Asurze

Następnie gracze są zaszeregowani zgodnie ze zdobytymi wpływami. W przypadku remisu jest on rozstrzygany na korzyść gracza, który umieścił w Asurze więcej chatek. Jeśli gracze wciąż remisują wtedy spośród remisujących graczy wygrywa ten, który umieścił chatkę najwyżej.

Uwaga: Gracz, który nie umieścił chatki na żadnym z dygnitarzy nie jest brany pod uwagę i nie zdobywa punktów.



Intryga: Czerwony wydaje 4 wielbłądy i umieszcza chatkę na pierwszym dostępnym polu wyższego dostojnika.



Dary: Niebieski wydaje 2 wielbłądy i przesuwa swój znacznik o dwa pola na torze darów.



Kupno kart: Zielony wykorzystuje 2 wielbłądy i kupuje kartę z 3 Daktylami.



Koniec tury: Nowa karta Ekspansji umieszczana jest pod poprzednią.



Powódź: Chatki położone wzdłuż rzeki są usuwane z planszy.

Gracz, który zdobył najwięcej wpływów zdobywa punkty w ilości równej sumie kart *Ekspansji*. Następnie odrzucana jest karta *Ekspansji* o największej wartości. Kolejny gracz zdobywa punkty w ilości równej nowej sumie i ponownie odrzucana jest (z pozostałych) karta *Ekspansji* o największej wartości. W ten sposób należy kontynuować do momentu aż nie pozostanie żadna karta.

Uwaga: Jeśli gracz nie umieścił swojego znacznika przy żadnym z dygnitarzy wtedy nie zdobywa punktów a pozostałe karty są odrzucane.

III) Dygnitarze

Każdy z dygnitarzy, oprócz punktów, daje również wspierającym ich graczom dodatkową premię.

1) Wyższy dygnitarz

Gracze zdobywają punkty zgodnie z liczbą chatek które umieścili przy tym dygnitarzu:

- 1 chatka daje 1 punkt
- 2 chatki dają 4 punkty
- 3 chatki dają 8 punktów

Gdy premie zostaną podliczone to gracze otrzymują z powrotem swoje chatki

2) Zwykły dygnitarz

Każdy z graczy, który umieścił przynajmniej jedną chatkę na jednym z pól tego dygnitarza otrzymuje kartę *Roli* ze stosu kart *Roli*.

Uwaga: Gracz może posiadać maksymalnie jedną kartę Roli.

3) Niższy dygnitarz

Gracze za każdą chatkę umieszczoną na polach tego dygnitarza przesuwają swoje żetony na torze wielbłądów o jedno pole.

IV) Składanie darów

Gracze zdobywają punkty w zależności od darów jakie składają bogom. Każdy z graczy zdobywa punkty w ilości równej liczbie zigguratów które umieścił na planszy pomnożonej przez wartość oznaczoną przez żeton danego gracza na torze darów. Następnie żetony darów każdego z graczy przesuwane są na początkowe pole na torze darów.

Uwaga: Liczą się wszystkie zigguraty, nawet jeśli budynek nie jest ukończony (brak części środkowej lub dachu).

V) Nowa Epoka

Przed rozpoczęciem Epoki 2 i 3 należy umieścić kartę Premii na odpowiednim miejscu na planszy. Wartość tej karty, w trakcie kolejnych Powodzi, należy dodać do sumy wyłożonych kart *Ekspansji*.

Uwaga: Karta Premii wykorzystywana jest tylko w grze 4-osobowej.

Pierwszy gracz dobiera nową kartę *Ekspansji* i umieszcza ją na pierwszym polu *Ekspansji*. Wszyscy gracze przesuwają swoje chatki w dolną część zajmowanych przez nie pól – tak by nie zakrywały symboli żywności. Rozpoczyna się nowa tura.

Koniec gry

Gra kończy się na koniec 3 Epoki (po powodzi). Gracze zdobywają odpowiednią liczbę punktów premii:

- Każdy z graczy zdobywa 1 punkt za każdą wybudowaną płytkę zigguratu
- Każdy z graczy zdobywa 1 punkt za kartę *Roli*
- Gracze zdobywają 1 punkt za każde dwa pozostałe im wielbłądy

Gracz, który znajduje się najdalej na torze punktacji przejmuje kontrolę w Asurze i wygrywa grę. W przypadku remisu, wszyscy remisujący gracze dzielą się zwycięstwem i powstającym imperium!

Asur: Gracze podliczają swoje wpływy. Czerwony jest pierwszy z 7 (3 + 3 + 1). Zielony (1+1) i Żółty (2) remisują z 2 punktami ale Zielony, umieszczając 2 chatki, wygrywa remis. Czerwony zdobywa 10 punktów i odrzuca kartę o najwyższej wartości (tj. 4). Zielony zdobywa 6 pozostałych punktów i ponownie odrzuca kartę o najwyższej wartości (tj. 4). Żółty zdobywa pozostałe 2 punkty i odrzuca ostatnią kartę.



Dygnitarze: Gracze podliczają swoje premie. zielony umieścił 2 chatki na niższym dygnitarzu w związku z czym zdobywa 2 wielbłądy. Żółty ma 1 chatkę na zwykłym dygnitarzu i zdobywa kartę Roli. Czerwony ma 2 chatki na wyższym dygnitarzu oraz 1 chatkę na niższym; gracz ten zdobywa 4 punkty i otrzymuje wielbłąda.

Dary: Żółty ma na planszy 3 zigguraty a jego żeton znajduje się na polu x3 na torze darów. Żółty zdobywa 9 punktów.

Assyria dla 3 graczy

Gra ma taki sam przebieg jak rozgrywka 4-osobowa z następującymi wyjątkami:

- Gracze grają na zmniejszonym obszarze na planszy i z innymi punktami początkowymi (miejsca oznaczone zigguratami na rysunku poniżej).
- Gracze zamiast 16 studni wykorzystują 12 oraz 3 karty *Roli* zamiast 4.
- W trakcie przygotowania rozgrywki, do początkowego rozdania, należy wykorzystać 3 karty *Żywności* (zamiast 4).
- Podczas fazy rolnictwa gracz dobiera na wysiew dwukrotnie 4 karty *Żywności*.

Assyria dla 2 graczy

Gra ma taki sam przebieg jak rozgrywka 4-osobowa z następującymi wyjątkami:

- Gracze grają na zmniejszonym obszarze na planszy i z innymi punktami początkowymi (miejsca oznaczone zigguratami na rysunku poniżej). Każdy z graczy może wybrać jedno z 4 początkowych pól.
- Gracze zamiast 16 studni wykorzystują 8 oraz 2 karty *Roli* zamiast 4.
- W trakcie przygotowania rozgrywki, do początkowego rozdania, należy wykorzystać 2 karty *Żywności* (zamiast 4).
- Podczas fazy rolnictwa gracz dobiera na wysiew dwukrotnie 3 karty *Żywności*.
- Gracz z największą liczbą wpływów, podczas liczenia punktów w Asurze, zdobywa wszystkie punkty. Drugi gracz w 1 Epoce nic nie otrzymuje a w 2 pozostałych Epokach otrzymuje wartość najniższej karty.



Assyria z 3 graczami



Assyria z 2 graczami

Podsumowanie rozgrywki

TURA GRY

I – Rolnictwo:

- A) Wysiew: pierwszy gracz dobiera dwukrotnie 5 kart *Żywności* i rozkłada je w odpowiedniej kolejności
- B) Zbiory: każdy z graczy, zgodnie z kolejnością w turze, wybiera 2 karty z jednej kolumny
- C) Nowa kolejność tury: nowa kolejność w turze ustalana jest na podstawie kolumn wybranych przez poszczególnych graczy

II – Ekspansja: każdy z graczy, zgodnie z kolejnością w turze, wykonuje wszystkie akcje poniżej.

- A) Nowe chatki: gracz umieszcza na planszy chatki w ilości równej wartości karty *Ekspansji* dla bieżącej tury
- B) Wyżywienie: gracz, wykorzystując swoje karty, żywi swoje chatki
- C) Głód: z planszy usuwane są chatki, które nie zostały wyżywione
- D) Studnie: Gracz może umieszczać studnie na złączeniu 3 pól na których znajdują się jego chatki
- E) Przychód i Prestiż: gracze otrzymują wielbłądy oraz punkty

III – Akcje: każdy z graczy, zgodnie z kolejnością w turze, wydaje wielbłądy (wszystkie lub tylko część)

- A) Budowa/rozbudowa zigguratu
- B) Intryga w Asurze
- C) Złożenie bogom darów
- D) Kupno karty *Roli* lub *Żywności*

Koniec tury: Jeśli nie jest to koniec Epoki to umieść nową kartę *Ekspansji*. W przeciwnym wypadku ma miejsce Powódź.

POWÓDŹ

I) **Powódź:** usuwana jest każda chatka umieszczona na rzece

II) **Asur:** gracze podliczają swoje wpływy i zdobywają punkty w zależności od karty *Ekspansji* w danej Epoce

III) **Dygnitarze:** gracze zdobywają premie w zależności od tego jakie pola dygnitarzy zajęli

IV) **Składanie darów:** gracze mnożą swoją wartość na torze darów przez liczbę swoich zigguratów rozmieszczonych na planszy

V) **Nowa Epoka:** Umieść kartę *Premii* (4 graczy); umieść nową kartę *Ekspansji*.

KONIEC GRY

Gracze na koniec 3 Epoki zdobywają 1 punkt za każdą płytkę zigguratu, 1 punkt za kartę *Roli* oraz 1 punkt za każde 2 pozostałe im wielbłądy.