Amyitis

Hru vytvořil Cyril Demaegd – Ilustrace: Arnaud Demaegd – Design: Cyril Demaegd
Amyitis FAQ a Forum: http://www.ystari.com – Otázky k pravidlům a servis náhradních dílů: info@huchandfriends.de
Pro "www.svet-deskovych-her.cz" do češtiny přeložil Cauly

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!

Obsah

- 1 hrací plán *Babylon* a 1 hrací plán *Mesopotamie*
- ca. 135 dřevěných kostiček v 5 barvách: modré, červené, černé, bílé, šedé (neutrální kostičky)
- 4 bodovací kameny ve 4 barvách: modrý, červený, černý, bílý
- 20 zahradních destiček
- 35 žetonů zboží s 5 druhy zboží: ječmen, datle, sůl, palmy, víno
- 14 žetonů velbloudů a 1 žeton karavany (červené pozadí)
- 30 mincí (Talenty)
- 56 karet (18 x řemeslníci, 4 x rostliny, 31 x cech, 2 x Amyitis, 1 x začínající hráč)
- tato pravidla

Kdysi dávno...

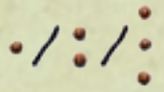
V roce 590 nl. se Nebukadnezar, babylónský král, oženil s krásnou Amyitis, dcerou medeiského krále. Avšak nádherná žena tesknila po své rodné zemi s její bujnou flórou. A tak se král rozhodl, že na její počest nechá postavit čarovné visuté zahrady. Celé město je připraveno přijmout tuto výzvu.

Ještě po staletích vyvolávají zahrady velký obdiv...

Cíl hry

Hráči, v roli urozených Babylóňanů, usilují o prestiž. Budují zavlažovací systém a staví zahrady, mezitím i úspěšně obchodují a najímají si pro sebe ty nejlepší řemeslníky v Mezopotamii. Tímto se hráči pokouší během hry vybudovat své společenské postavení.
Na konci hry vyhrává hráč, který dokázal získat největší prestiž.

Symboly



Tyto symboly označují stupeň kvality rostlin (1, 2 nebo 3).

Kulaté symboly jsou pro žetony - v tomto případě zboží (libovolné), velbloud a Talent.



Čtvercové symboly označují karty cechů - v tomto případě vůdce karavany a bankéř.

Tento symbol označuje kartu cechu dle výběru hráče: bankéř, vůdce karavany, palác či zahradník.



Příprava

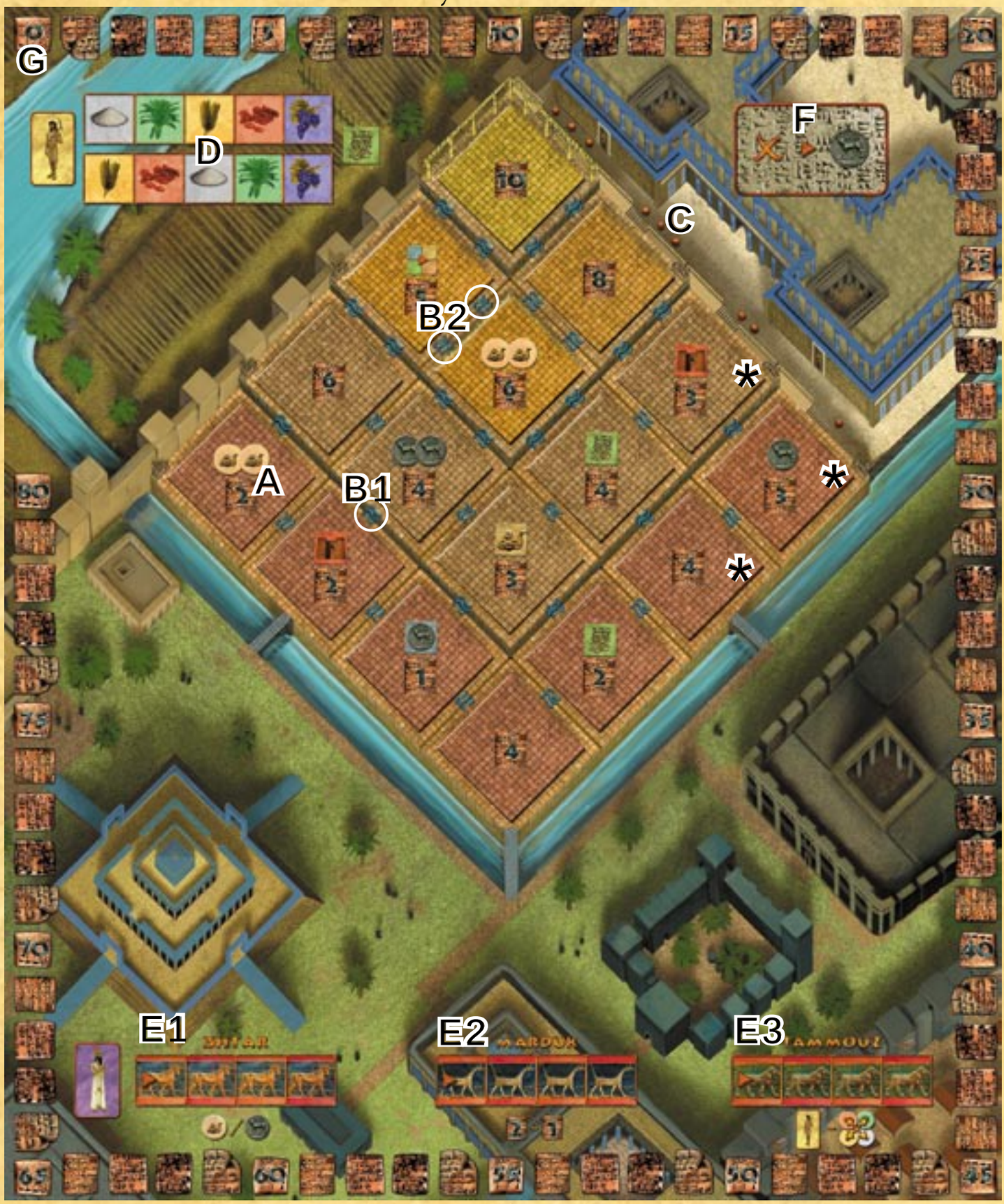
*Poznámka: Při **hře ve třech** jsou karty řemeslníků a karty cechu s označením "4 hráči" na rubu vráceny zpět do krabice.*
*Při **hře ve dvou** jsou karty řemeslníků a karty cechu s označením "4 hráči" a "3 hráči" na rubu vráceny zpět do krabice*
Těchto karet nebude potřeba.
Další změny pravidel podle počtu hráčů jso na příslušných místech pravidel barevně označeny.

• Hrací plány se rozloží tak, jak je znázorněno na následující straně. Žeton karavany je umístěn na hrací plán Mezopotamie na políčko "Babylon". Karta Amyitis s příslušným počtem hráčů je položena vedle hracího plánu.
• Talenty, velbloudi, neutrální šedé kostičky a žetony zboží se roztřídí a položí na stůl jako společná zásoba.

• Karta rostliny kvality 2 na obou stranách se položí na hrací plán Mezopotamie na město Khorsabad; přitom nehraje žádnou roli, která strana leží nahoře. Poté se tři ostatní karty rostlin zamíchají a rozdělí na města Eshunna, Ur a Mari. Přitom strana, která je viditelná musí zobrazovat rostlinu kvality 1 (viz následující strana).
• Karty řemeslníků jsou zamíchány a položeny lícem dolů jako balíček vedle hracího plánu. Karty cechu se roztřídí podle druhů a položí lícem nahoru vedle hracího plánu (viz uspořádání na straně 3). Od každého zboží kromě vína vezměte žeton ze společné zásoby. Tyto 4 žetony se zamíchají a na každou kartu vůdce karavany 2.stupně (dvě při 4 hráčích, jedna při 2 nebo 3 hráčích) se jeden náhodně položí. Zbylé žetony se vrátí zpět do společné zásoby.
• Zahradní destičky se roztřídí podle kvality. Destička kvality 3 s hodnotou 10 patří na nejvyšší plošinu zahrady. Tři další náhodně vybrané destičky kvality 3 se položí na třetí plošinu zahrady. Pět náhodně vybraných destiček kvality 2 se položí na druhou plošinu a sedm náhodně vybraných destiček kvality 1 se položí na spodní první plošinu zahrady. Zbylé destičky se pro tuto partii již nebudou potřebovat.

• Při 2 hráčích: Tři místa (na následující straně označena *) nebudou použita a tudíž zůstanou prázdná, bez položených zahradních destiček.
• Každý hráč dostane všechny kostičky jedné barvy, 4 Talenty, 1 žeton velblouda a rovněž vůdce karavany stupně 0. Bodovací kameny se položí na 0 bodovací stupnice. Vylosuje se začínající hráč, který dostane kartu začínajícího hráče.

Babylon



*Poznámka: Místa s označením * zůstávají při partii dvou hráčů nepoužita (prázdná).*

Hráčova zásoba





Mesopotamie





















Princip hry

Hrací plán Babylon: Tento hrací plán znázorňuje visuté zahrady v Babylonu s jejich čtyřmi úrovněmi - plošinami (ve tvaru V). Zahrady se skládají ze 16 míst k osázení (**A**) rozdělených závlahovým systémem (**B1**). Nejvýše položené plošiny jsou nejlukrativnější, ale i obtížně zavlažovatelné (**B2**) a vyžadují rostliny nejlepší kvality (**C**). Mimoto jsou na hracím plánu zobrazena ještě pole (**D**), která hráčům umožní díky najmutým pěstitelům vyprodukovat zboží. Jsou zde také tři chrámy zasvěcené Ishtar **(E1),** Marduk **(E2)** a Tammouz **(E3)**, jejichž horliví kněží přináší odměnu. Na plánu se ještě nachází oblast, kterou hráči využívají při pasování (**F**) a bodovací stupnice (**G**), na které se během hry znázorňují body prestiže všech hráčů.

Mesopotamie: Tento hrací plán zobrazuje Mesopotamii a města, se kterými Babylón obchoduje. Ve chvíli, kdy odloží velbloudy, vypraví hráč karavanu (**H**) od města k městu, ve směru hodinových ručiček. Když hráči přijedou do města, tak své zboží vymění za vylepšení (**I**) nebo za rostliny (**J**) pro zahrady. Sazenice rostlin vyšší kvality **(K)** stojí více zboží, ale jsou vhodné i pro nejvyšší plošiny zahrady - neboť královna Amyitis klade velké požadavky!

Najímání: Kvůli rozvoji si musí hráči v každém kole najímat pracovní síly. Za pár Talentů z vlastní kapsy si hráči mohou zajistit služby pěstitelů (**L**), kteří sklízí úrodu na polích, služby kněží (**M**), kteří objíždějí chrámy, služby inženýrů **(N)**, kteří se starají o zavlažování zahrady, a služby obchodníků (**O**), kteří poskytují velbloudy.

Zásoba: Zásoba každého hráče se skládá z kostiček vlastní barvy, se kterými se zavlažuje, sklízí na poli a vstupuje do chrámů. Kromě toho ještě do zásoby patří velbloudi, zboží a Talenty. Každý hráč může (pokud je získá během hry) vlastnit tři druhy karet cechů, které zobrazují hráčovu úroveň v příslušných oblastech:

Bankéř (P): Zobrazuje příjem hráče na začátku kola.
Vůdce karavany (Q): Zobrazuje políčka navíc, o která může hráčova karavana postoupit vpřed. Zobrazuje také počet žetonů zboží, které může mít hráč na konci kola ve své zásobě.
Poznámka: Na začátku hry začínají všichni hráči s vůdcem karavany na stupni 0, avšak bez karty bankéře či karty paláce.
Palác (R): Zobrazuje, jak velkolepý je palác, ve kterém hráč sídlí a kolik prestiže mu přináší.

V průběhu hry mohou hráči každý z těchto cechů vylepšit tím, že získají příslušnou kartu s vyšším stupněm (**S**). Krom toho mohou hráči ještě získat Zahradníka (**T**), s jehož pomocí mohou zvýšit kvalitu svých rostlin. Ovšem karet cechu je omezené množství, takže ne všichni hráči mohou využívat stejné výhody!

Průběh hry

Hrac² kola

Partie probíhá v několika **kolech**.
Jedno kolo se skládá ze tří fází:

I) Příprava
II) Akce hráčů
III) Konec kola

I – Příprava

1) Řemeslníci
Začínající hráč vezme všechny karty řemeslníků a zamíchá je. Potom vyloží katy lícem nahoru po trojicích a podle počtu hráčů:

- **při 2 hráčích:** 2 trojice
- **při 3 hráčích:** 3 trojice
- **při 4 hráčích:** 4 trojice

Zbývající karty se položí vedle hracího plánu jako odládací balíček a v tomto kole již nebudou použity.

2) Příjem
Každý hráč dostane ze společné zásoby Talenty odpovídající počtu uvedenému na jeho kartě bankéře (stejně tak i případné body prestiže). Kdo nemá žádnou kartu bankéře, nedostává žáden příjem.

II – Akce hráčů

Po směru hodinových ručiček může nyní každý hráč, když je na řadě, provést jednu akci. Hráči smějí, jeden po druhém, provádět další akce tak dlouho, dokud všichni nepasují.

Možné akce

A) Pasování
B) Nájímání
C) Pohyb karavanou

A - Pasování

Kdo chce pasovat, **položí svou kostičku na "pasovací" oblast**. Poté již tento hráč nesmí během tohoto kola provádět žádné další akce.
Ale: Pokaždé když tento hráč přijde na řadu - pokud ještě jsou hráči, kteří nepasovali – **vezme si ze společné zásoby jeden Talent.**

B - Najímání

Hráč **si vybírá jednu kartu řemeslníka** z jedné trojice. Za to zaplatí do společné zásoby **množství Talentů, které odpovídá počtu viditelných Talentů** (otočených karet) **v této trojici:**

- První zvolená karta z trojice nestojí nic.
- Druhá zvolená karta z trojice stojí 1 Talent.
- Třetí zvolená karta z trojice stojí 2 Talenty.

Poté hráč otočí vybranou kartu, tak že bude vidět strana s Talentem, a pokračuje dále provedením svého tahu podle příslušného řemeslníka.



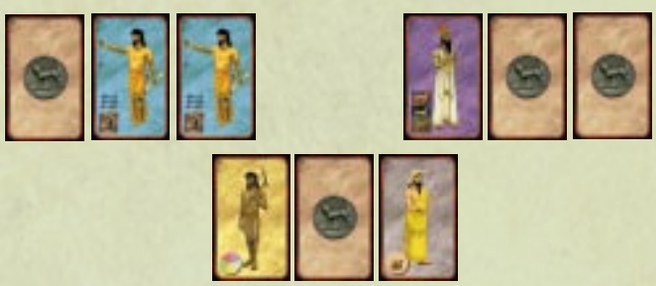
Řemeslo: Při třech hráčích budou utvořeny tři skupiny, každá se třemi kartami.



Příjem: Hráč, který má tuto kartu bankéře ve své zásobě, dostane ve fázi příjmu 2 Talenty a 2 body prestiže.



Pasování: Pořadí je bílý, černý, modrý a červený. Bílý a černý už pasovali. Modrý najímá. Červený pasuje a pokládá svou kostičku na "pasovací" oblast. Jeden po druhém si vezme bílý a černý po jednom Talentu ze společné zásoby. Nyní pasuje i modrý. Fáze II tohoto kola je okamžitě ukončena. Červený již nedostane žádný Talent.



Najímání: Pokud by chtěl hráč najmout kněze z druhé skupiny (fialová karta), tak za něj musí zaplatit 2 Talenty. Například pěstitel (žlutá karta) ze třetí skupiny bude stát pouze 1 Talent.

1) Pěstitel
Hráč **položí jednu kostičku ze své zásoby na jedno volné pole** a vezme si ze společné zásoby jeden **žeton zboží** jehož druh odpovídá druhu pole. Hráč si žeton zboží položí do své zásoby.

Dostupná pole:
Pole jsou posládána do dvou řad, které se zaplňují zleva doprava. **Hráč má k dispozici pouze nejvíce vlevo ležící, prázdné pole v každé řadě.** Kostičky zde zůstávají ležet, dokud není řada zaplněna.

Plná řada
Jakmile je jedna řada zcela zaplněna, **získává ten hráč, který do této řady položil nejvíce kostiček, kartu Zahradníka,** pokud je ještě ve společné zásobě k dispozici. Při shodě nezíská kartu zahradníka nikdo. V každém případě se řada vyprázdní a každý hráč dostane zpět své sem položené kostičky.

Víno:
Víno je **zboží - žolík.** Žetonem vína lze nahradit jakékoli jiné zboží, avšak ne žeton velblouda či Talent.

2) Kněz
Hráč **položí jednu kostičku ze své zásoby do jednoho z chrámů.**

Dostupné místo
Každý ze tří chrámů se skládá ze 4 políček, která se zaplňují zleva doprava. Jakmile hráč pokládá kostičku do chrámu, umísťuje ji **vždy na políčko zcela vlevo** a posune všechny kostičky, které v daném chrámu již leží, přesně o jedno políčko doprava. Jestliže před posunutím leží nějaká kostička na posledním čtvrtém políčku, tak bude vystrčena ven z tohoto chrámu a vrácena svému majiteli.
Ve fázi III (viz níže) přinesou chrámy odměnu tomu hráči, který má uvnitř každého z nich nejvíce kostiček.

3) Inženýr
Hráč **položí jednu kostičku ze své zásoby na jeden zavlažovací úsek zahrady a za to si posune na bodovací stupnici svůj bodovací kámen o 2 body prestiže dopředu.** Od této chvíle je tento úsek zavlažen a nemůže se na stejné místo položit žádná další kostička.

Zavlažovací úseky:
Zavlažovací úseky jsou vyznačeny symbolem **modré vlnky** mezi zahradními destičkami. Vyšší plošiny mají vedle sebe dva symboly; představují tak dva různé úseky, kterézto oba mohou být zavlaženy.

Dostupné úseky:
Celková rozloha zahrady má podobu čtverce. Dvě strany čtverce sousedí s řekou (modrá čára na hracím plánu). Aby hráč mohl položit svou kostičku na nějaký zavlažovací úsek, **musí být postavena nepřetržitá trasa zavlažovacích úseků od řeky až ke zvolenému úseku.** Tato trasa nesmí procházet nezavlaženým úsekem a může se skládat zcela nebo i částečně z kostiček jiných hráčů.
Poznámka: Nezavlažené úseky na břehu řeky jsou k dispozici vždy.

4) Obchodník
Hráč si vezme **ze společné zásoby jednoho velblouda** a položí jej do své zásoby.



Pěstitel: Modrý je na řadě a najímá si pěstitele. Rozhodne se, že položí jednu kostičku do spodní řady, a bere si žeton vína ze společné zásoby. Řádek je zaplněn. Červený má v této řadě nejvíce kostiček a dostává kartu zahradníka, kterou položí do své zásoby. Nyní se spodní řada vyprázdní. Rozhodl-li by se modrý pro položení kostičky do horní řady, dostal by žeton ječmene a řádek by nebyl vyprázdněn.



Kněz: Černý je na řadě a najímá si kněze, jehož chce umístit do chrámu Ishtar. Umístí tudíž jednu svou kostičku do tohoto chrámu na políčko zcela vlevo a posune všechny ostatní zde ležící kostičky doprava. Červená kostička, která předtím ležela na políčku zcela vpravo, je vystrčena z chrámu a vrácena svému majiteli.



Inženýr: Na řadě je bílý a najímá si inženýra. Může položit svou kostičku na všechny úseky, které jsou označeny bílým X a buď přímo přiléhají k řece (např. zelená čára), anebo jsou s řekou spojeny nepřetržitou trasou, která prochází pouze přes již zavlažené úseky (např. žlutá čára). Ihned poté posune svůj bodovací kámen na bodovací stupnici o 2 body prestiže dopředu. Úseky označené červeným X nejsou momentálně k dispozici, protože nejsou propojeny s řekou.



Obchodník: Na řadě je červený a najímá si obchodníka. Vezme si jednoho velblouda ze společné zásoby a položí jej do své zásoby.

C – Pohyb karavany

Karavana se vždy pohybuje **ve směru hodinových ručiček** dopředu. Kdo si vybere tuto akci, může za každého velblouda, kterého odloží, pohnout karavanou o **jedno políčko vpřed** . Kromě toho může hráč ještě pohnout karavanou o políčka navíc, podle **stupně svého vůdce karavany** .

- **Stupeň 0 (+0):** Hráč pohybuje karavanou dopředu pouze o příslušný počet odložených velbloudů.
- **Stupeň 1 (+2):** Hráč může připočítat až 2 políčka navíc k počtu odložených velbloudů.
- **Stupeň 2 (+4):** Hráč může připočítat až 4 políčka navíc k počtu odložených velbloudů.

Pohyb:
Hráč, který chce pohnout karavanou, s ní musí pohnout **alespoň o jedno políčko** vpřed. Není možné zůstat na místě. Nezávisle na stupni vůdce karavany musí hráč odložit **alespoň jednoho velblouda** , aby mohl pohnout karavanou.

Obchod:
Na políčku, kde karavana skončí pohyb, **musí** hráč obchodovat. Není tudíž dovoleno pohnout karavanou, pokud hráč nemůže splnit následně popsané podmínky pro různá políčka.

Jsou tři různé druhy políček:

a) Prodej do Babylonu
Hráč prodává (stejné nebo rozdílné) žetony zboží do společné zásoby, **aby získal body prestiže a zdarma provedl zavlažení (bez toho, aby dostal navíc další body prestiže).** Hráč se nesmí zříci položení své zavlažovací kostičky.

1 zboží ► 3 body prestiže a 1 zavlažení
2 zboží ► 6 bodů prestiže a 1 zavlažení

b) Nákup karet cechů
Na políčku, kde karavana skončí pohyb, jsou zobrazeny druhy karet; hráč si kupuje jednu kartu jednoho zobrazeného typu. **Za to zaplatí do společné zásoby žeton toho zboží, které město požaduje, a které se nachází v jeho karavaně.** Ihned poté si vybere jednu kartu ze dvou druhů, které jsou pro něj v tomto městě k dispozici:

- Pokud hráč ještě nemá žádnou kartu cechu zvoleného druhu, vezme si příslušnou kartu stupně 1 a položí ji před sebe lícem nahoru.
- Pokud hráč již nějakou kartu cechu zvoleného druhu má, vezme si kartu s nejbližším vyšším stupněm a položí ji na svou nižší kartu, takže je zřejmé, že platí karta cechu vyššího stupně.

Poznámka: Jakmile si hráč vezme kartu vůdce karavany 2.stupně, položí na ni žetony zboží nacházející se v jeho zásobě. Hráč, který si bere kartu paláce, posune svůj bodovací kámen o příslušný počet na kartě uvedených bodů prestiže.

Pokud není k dispozici žádná karta cechu potřebného stupně, tak již tento hráč nemůže do konce hry vylepšit svůj stupeň v tomto cechu.

c) Nákup rostlin
Hráč nakupuje rostlinu, která je zobrazena na tom políčku, kde karavana ukončila svůj pohyb. Za ni zaplatí do společné zásoby žeton zboží, které vyžaduje město a má je na své karavaně, a stejně tak i (u rostlin kvality 2) zboží, které je zobrazeno na kartě. Poté ihned zasadí nově získanou rostlinu na zahradě (viz. "Výsadba" na následující straně).
Karta rostliny je poté ihned otočena.



Příklad: Červený má kartu vůdce karavany stupně 1. Když je červený na řadě, vybírá si pohyb karavanou. Odloží jednoho velblouda a nyní může pohybovat karavanou o 1 až 3 políčka dopředu ve směru hodinových ručiček.



Příklad: Červený vede karavanu do města Uruk. Zaplatí žeton datle (oranžový) do společné zásoby a může si nyní vyhledat kartu cechu. Protože nemá žádného bankéře, může si vzít kartu bankéře stupně 1 nebo se může rozhodnout pro kartu vůdce karavany stupně 2 (s ní si rovněž vezme na ni položený žeton zboží - zde žeton palmy).
Vybírá si druhou možnost a pokládá kartu vůdce karavany 2.stupně na svou kartu stupně 1. Pokud by již karta bankéře 1.stupně nebyla k dispozici, musel by si každopádně vzít kartu vůdce karavany 2.stupně a pro zbytek hry by se bankéře musel zříci.



Příklad: Bílý přesunuje karavanu do města Mari, které nabízí rostlinu kvality 2. Bílý zaplatí do společné zásoby jeden žeton ječmene a zároveň jeden žeton palmy. Následně rostlinu vysazuje (viz. následující strana) na zahradě. Nakonec kartu rostliny otočí.

Výsadba

Zahrada se skládá z 16 částí na 4 plošinách. Na tyto části hráči vysazují rostliny, které koupili na hracím plánu Mesopotamie. Za rostlinu si hráč vybere zahradní destičku, kterou odstraní. (Karta rostliny zůstává ležet na hracím plánu Mesopotamie.)

Aby hráč mohl sázet, tak musí splnit následující podmínky:

Zavlažování:
Daná část zahrady smí být vybrána k výsadbě pouze tehdy, když je **alespoň na jedné straně zcela zavlažena.**
To znamená, že na straně, která má dva zavlažovací úseky, musí být zavlaženy oba dříve, než na této části zahrady bude smět být cokoli vysazeno.
Poznámka: Rostliny na nejnižší plošině zahrady nemohou být zavlažovány pouze řekou.

Kvalita rostlin:
Při volbě části zahrady musí **kvalita rostliny, kterou tam chce hráč vysadit, odpovídat přinejmenším plošině zahrady.**
Není tedy možné vysadit rostlinu kvality 1 na 3.plošinu zahrady.
Poznámka: Čtvrtá plošina odpovídá kvalitě 3.

Zahradník:
Hráč smí vyložit kartu zahradníka kvůli **vylepšení kvality své rostliny.** Každá odevzdaná karta zahradníka vylepšuje kvalitu rostliny o 1 stupeň. Pokud hráč vyloží jednu kartu zahradníka, může takto například rostlinu kvality 2 vysadit na třetí plošinu.

Použité karty zahradníka se vrací zpět do společné zásoby.

Poznámka: Kvůli vysazení rostliny kvality 1 na třetí či čtvrtou plošinu je možno použít dvě karty zahradníka najednou.

Výsadba:
Hráč si vybere jednu část zahrady na níž může sázet (dostatečně zavlaženou a potřebná kvalita rostliny), vezme si a položí příslušnou zahradní destičku před sebe a ihned obdrží na ní uvedené body prestiže a bonusy. Ve zbývajícím průběhu hry již na této části zahrady nemůže být vysazena žádná další rostlina.

Zavlažovací bonus:
Jakmile je zahradní destička odstraněna, spočítají si hráči zavlažovací kostičky, které obklopují příslušnou část zahrady. Hráč, který má kolem této části položeno nejvíce kostiček, posune svůj bodovací kámen o tolik bodů prestiže vpřed, jaká je kvalita právě použité rostliny (vyznačená na kartě rostliny). Má-li většinu kostek více hráčů, tak tento bonus nedostane nikdo.
Poznámka: Pokud hráč vyložil kartu zahradníka, tak se tato při určování výše zavlažovacího bonusu nepočítá. Pouze kvalita samotné rostliny má vliv na počet bodů prestiže.

Automatické zavlažování:
Jakmile byla zahradní destička z plánu odstraněna, bude přezkoumáno, zda zvolená část zahrady nesousedí s jedním či několika již osázenými částmi. Nastane-li takový případ, jsou ihned všechny ještě prázdné zavlažovací úseky mezi těmito částmi obsazeny neutrálními šedivými kostičkami. Od této chvíle jsou tyto úseky považovány za zavlažené.
Poznámka: V dalším průběhu hry může zavlažování (díky najmutí inženýra či zavlažování po prodeji do Babylonu) navazovat i na neutrální kostičku.



Příklad (pokračování): Bílý vysazuje rostlinu kvality 2. Může si k tomu vybrat části zahrady s označením A. Pokud by chtěl osadit část s označením B (třetí plošina), tak by musel použít kartu zahradníka, aby dosáhl dostatečné kvality rostliny. Část zahrady C nemůže využít, protože je zde neúplné zavlažování. Část zahrady D není k dospozici, protože již bylo osázeno.



Příklad (pokračování): Bílý se rozhodl pro výše zobrazenou část zahrady. Pokládá zahradní destičku do své zásoby, posune svůj bodovací kámen vpřed o 4 body prestiže na bodovací stupnici a bere si 2 Talenty.
Černý dostane zavlažovací bonus, protože nejvíce zavlažuje bílým zvolenou rostlinu, a posune svůj bodovací kámen o 2 body prestiže vpřed.



Příklad (pokračování): Bílým odstraněná destička sousedila s jinou již osázenou částí zahrady. Proto se mezi obě rostliny položí neutrální kostička pro zavlažování.

III – Konec kola

Tato fáze začíná tehdy, když všichni hráči ve fázi II pasují. Pak jsou provedeny následující akce:

1) Procesí
Hráč napravo od začínajícího hráče umístí jednu kostičku ze své zásoby do jednoho chrámu, který si vybere (podle pravidel vysvětlených pod "Knězem"). Poté položí přesně jednu neutrální kostičku do obou ostatních chrámů (podle pravidel vysvětlených pod "Knězem").

2) Chrám
V každém chrámu se spočítají kostičky jednotlivých hráčů. Dva hráči, kteří mají v nějakém chrámu nejvíce kostiček získají odměnu.
Poznámka: Neutrální kostičky se při určování většiny nepočítají. Pokud je hráč v chrámu jediný, dostává odměnu pouze za první místo.

● **Ishtar:** První obdrží ze společné zásoby 1 velblouda nebo 1 Talent. Druhý dostává tu odměnu, která zbyde.

● **Marduk:** První obdrží 2 body prestiže, druhý 1 bod prestiže.

● **Tammouz:** Kdo zde má nejvíce kostiček, položí jednu kostičku ze své zásoby na jedno ze dvou polí, která jsou k dispozici, a vezme si ze společné zásoby příslušné zboží (viz. "Pěstitel"). Hráč, který je zde druhý si může jedno zboží ze své zásoby vyměnit za libovolné zboží ze společné zásoby kromě vína (fialové).
Poznámka: Jestliže je díky akci hráče, který má většinu, doplněna jedna řada polí, tak dříve než se řada vyprázdní, dostane některý hráč kartu zahradníka jako obvykle.

Shoda v chrámech : Pokud má v nějakém chrámu několik hráčů stejné množství kostiček, tak z nich dostane odměnu ten, jehož kostička leží nejvíce vpravo.

● **Při 2 hráčích:** Kdo má většinu kostiček, obdrží odměnu za první místo. Druhý hráč nedostává nic.

3) Zásoba
Nyn² hr§ļ i porovnaj² svou z§sobu zboģ² se stupnŊm sv®ho vŢdce karavany:
● **Stupeň 0 nebo 1:** Hráč smí mít nejvýše 2 žetony zboží.

● **Stupeň 2:** Hráč smí mít nejvýše 4 žetony zboží.

Přebytečné žetony musí být vráceny zpět do společné zásoby. Postupně, počínaje začínajícím hráčem, se hráči rozhodnou, které zboží chtějí odevzdat.
(Počet velbloudů a Talentů není omezen.)

4) Změna začínajícího hráče
Karta začínajícího hráče je předána dalšímu hráči po směru hodinových ručiček a začíná další kolo fází I - Příprava.



Procesí: V tomto kole sedí černý napravo od začínajícího hráče. Rozhodne se položit svou kostičku do Mardukova chrámu (prostřední chrám na hracím plánu) a pak umístí přesně jednu šedivou (neutrální) kostičku do obou ostatních chrámů.

Chrám: Odměňování chrámů.



V Ishtařině chrámu (levý chrám na hracím plánu) panuje shoda, neboť modrý a červený zde mají jednu kostičku. Avšak červená kostička je blíže k východu, tudíž nejvíce vpravo, takže vyhrává. Červený se rozhodne a bere si za společné zásoby 1 velblouda, modrý si bere 1 Talent.



V Mardukově chrámu (prostřední chrám na hracím plánu) má černý dvě kostičky, bílý pouze jednu. Proto černý dostane 2 body prestiže a bílý 1 bod prestiže.



V Tammouzově chrámu (pravý chrám na hracím plánu) má bílý, červený a černý po jedné kostičce. Černá kostička je nejvíce vpravo, následována červenou. Černý položí jednu svou kostičku na pole a obdrží příslušné zboží. Červený může vyměnit jedno své zboží za jiné ze společné zásoby (kromě vína). Bílý v tomto chrámu nezískává nic.

Konec hry

● **Při 2 hráčích:** Jakmile jsou k dispozici pro výsadbu už jen **3 zahradní destičky** či méně, tak se ještě dohraje do konce aktuální kolo. Poté je partie ukončena.
● **Při 3 či 4 hráčích:** Jakmile jsou k dispozici pro výsadbu už jen **4 zahradní destičky** či méně, tak se ještě dohraje do konce aktuální kolo. Poté je partie ukončena.
Nyn² udŊl² Amyitis svou pŚzeŔ podle poļ tu zahradn²ch destiļ ek, kter®vlastn² jednotliv² hr§ļ i:

● Při 2 hráčích:	● Při 3 hráčích:	● Při 4 hráčích:
5 či 6 destiček ► 5 bodů	**4 či 5 destiček ► 5 bodů**	**3 či 4 destičky ► 5 bodů**
7 či více destiček ► 10 bodů	**6 či více destiček ► 10 bodů**	**5 či více destiček ► 10 bodů**

Poznámka: Bonusy jsou zobrazeny na kartách Amyitis.

Navíc dostane každý hráč 1 bod prestiže za každé zboží, které se ještě nachází v hráčově vlastní zásobě. (Velbloudi a Talenty nepřináší žádné body prestiže.)

Kdo má na konci hry nejvíce bodů prestiže, vyhrává. Při shodě je vítězů několik.