

Assyria

Avant-propos

Cette fiche indique un résumé de jeu pour une partie à 4 joueurs ; les aménagements pour 2 et 3 joueurs apparaissent respectivement en **vert** et **bleu**. Une partie dure 8 tours, regroupés en 3 règnes de 2, 3 et 3 tours. La carte Bonus 4 est utilisée à 4 joueurs et est disposée au début des règnes II et III. *Les informations importantes sont en italique.*

Mise en place initiale

Placer le plateau au centre de la table, préparer 16 [8 – 12] puits, et placer une carte Expansion de valeur 4 sur le premier emplacement d'expansion. Chaque joueur choisit une couleur, place un disque sur les cases 0 des pistes de score, de chameaux et d'offrandes, et reçoit une carte Charrue.

L'ordre du tour est déterminé aléatoirement ; dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un emplacement pour sa première ziggourat (*cf. schémas dans le livret de règles*) ; dans l'ordre inverse du tour chaque joueur choisit secrètement une carte ressource parmi 4 piochées [2 – 3].

Tour de jeu

1. Agriculture

- Le premier joueur prépare 2 lignes de 5 [3 – 4] cartes Nourriture. Les cartes sont triées selon le nombre de ressources, les cartes Jokers étant placées à droite.
- Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une colonne de 2 cartes.
- L'ordre du tour est redéfini, le joueur dont le disque est le plus à gauche devenant premier joueur.

2. Expansion

Dans l'ordre du tour, chaque joueur fait toutes les actions suivantes, dans l'ordre :

- Poser autant de huttes que la valeur de la carte Expansion, dans une case vide voisine d'une hutte ou d'une ziggourat du joueur.
- Nourrir les huttes en dépensant les ressources indiquées sur les cases. Le joueur choisit l'ordre d'alimentation, mais doit nourrir au maximum. Les huttes non nourries sont retirées du plateau.
- Le joueur peut faire des puits : un puits se pose à l'intersection vide de 3 hexagones occupés par des huttes du joueur, les puits ne pouvant être placés entre les deux fleuves. Une hutte peut servir pour faire plusieurs puits.
- Revenu pour chaque fleuve : 3 chameaux pour la première hutte du joueur sur le fleuve, 2 chameaux pour les autres huttes. *Maximum 10 chameaux.*
- Prestige : 2 points par hutte entre les fleuves, 1 point par hutte dans le désert (*les huttes sur les fleuves ne rapportent aucun point*).
1 point par étage de ziggourat
Puits (*lors du tour de pose*) : 6 points au règne I, 5 points au règne II, 4 points au règne III.

3. Actions des joueurs

Dans l'ordre du tour, chaque joueur fait toutes les actions suivantes, dans l'ordre de son choix, en payant les chameaux nécessaires :

- Construire un étage de ziggourat : Le premier coûte 6 chameaux et remplace une hutte non présente sur un fleuve, le deuxième étage coûte 3 chameaux, le dernier 2 chameaux. *Pour chaque ziggourat, un joueur ne peut construire qu'un étage par tour.*
- Intriguer à Assur : de haut en bas, les coûts de pose par dignitaires sont de 4, 3 et 2 chameaux. Un joueur peut intriguer plusieurs fois, les huttes se plaçant le plus haut possible chez le(s) dignitaire(s) choisi(s).
- Faire une offrande : 1 chameau par case (*maximum 3 chameaux en un tour*).
- Acheter une carte : 2 chameaux pour la Charrue, *si le joueur ne l'a pas déjà* ; le coût indiqué sur les cartes, pour l'une des 2 cartes Nourriture non prises en début de tour.

4. Fin de tour

S'il s'agissait du dernier tour d'un règne, on procède au décompte ; sinon, une carte Expansion est tirée, on défausse la (les) carte(s) Nourriture restantes sous le plateau et un nouveau tour commence.

Décompte de règne

Les joueurs retirent leurs huttes placées sur les fleuves.

Chaque joueur décompte ses points d'influence à Assur (de haut en bas des dignitaires, 3 points par hutte, puis 2 points et 1 point). Le joueur au plus grand total (*départage par le nombre de huttes, puis par la hutte la plus haute*) marque la totalité des cartes Expansion et Bonus. On retire ensuite la carte de plus forte valeur, le deuxième joueur score le nouveau total, etc. **Au premier règne, le deuxième joueur ne marque rien ; aux règnes suivants, il score la carte la plus basse. Il faut avoir placé des huttes pour marquer des points.**

Bonus des dignitaires (de haut en bas) : 1/4/8 points pour 1/2/3 huttes placées par un joueur

Chaque joueur ayant placé au moins une hutte récupère sa carte Charrue *s'il ne l'a pas déjà*

Chaque hutte placée rapporte 1 chameau à son propriétaire.

Offrandes : Chaque joueur marque un nombre de points égal au produit entre le nombre de ziggourats et le niveau atteint sur l'échelle d'offrandes.

Les huttes des dignitaires sont ensuite retirées et le marquer d'offrandes revient en début de piste.

Si ce n'était pas le dernier tour de jeu, tirer une carte Expansion et défausser la (les) carte(s) Nourriture restantes sous le plateau.

Décompte de fin de partie

- 1 point par étage de ziggourat.
 - 1 point pour la carte Charrue en sa possession.
 - 1 point pour 2 chameaux
- Le joueur ayant le plus de points est le vainqueur. Il n'y a pas de départage.