AMYITIS

I

1. Métiers

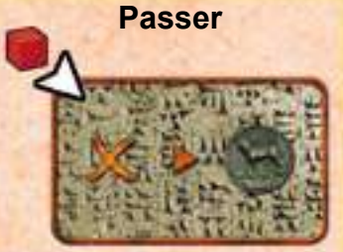


2. Revenus



II

Passer



Recruter



Déplacer la Caravane



Marchand



Paysan



Prêtre



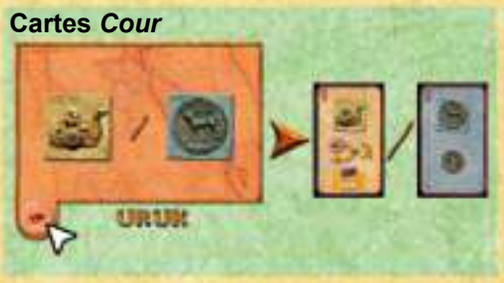
Ingénieur



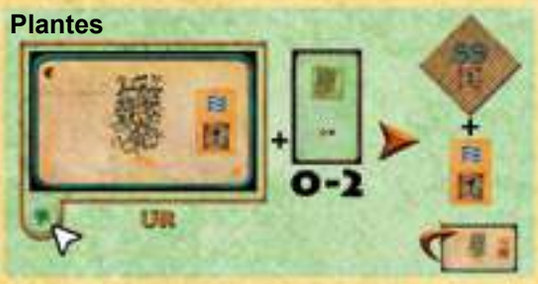
Babylone



Cartes *Cour*



Plantes



III

1. Procession



2. Temples



3. Stock



4. Premier joueur



Conseils

Amyitis est un jeu très ouvert. En début de partie, les joueurs débutants se trouvent donc confrontés à une multitude d'options (quels métiers choisir ? Quelles cartes *Cour* privilégier ? Où planter ?) et il est parfois difficile de choisir la meilleure. Voici donc un ensemble de pistes qui vous aideront à vous orienter lors des premières parties.

Tempo : Amyitis est un jeu dont il faut comprendre le tempo. En effet, tout au long de la partie, les joueurs "collaborent" pour déplacer la Caravane et construire les jardins. Un joueur qui, en observant le jeu de ses adversaires, en devinera les intentions (choix d'un métier, déplacement de la Caravane) pourra mettre ces informations à profit.

Argent : l'argent ne sert qu'à recruter, mais recruter est indispensable ! Un joueur plus riche aura accès à plus de cartes *Métier* et effectuera donc plus d'actions que ses adversaires. Cela rend évidemment la carte Banquier intéressante, cependant il est parfaitement possible de jouer et de gagner sans cette carte. Pour cela, un joueur désargenté devra probablement parfois passer son tour plus tôt qu'il ne le souhaiterait, ou se placer dans le temple d'Ishtar. Souvenez-vous également qu'il est possible de recruter gratuitement !

Chameaux : les chameaux ne servent qu'à déplacer la Caravane, mais même le joueur qui dispose du meilleur Caravanier a besoin d'un chameau pour avancer. En conséquence, les joueurs devront bien gérer leur stock de chameaux pour ne pas se retrouver à court au plus mauvais moment. Ici encore, le temple d'Ishtar pourrra être bien utile !

Ressources et Champs : les ressources sont indispensables pour acheter des éléments dans les villes. Cependant, la configuration des champs peut gêner les joueurs qui veulent une ressource spécifique. Il est donc important de recruter les Paysans au bon moment, quitte à les payer cher. De plus, le Vin est une ressource précieuse qu'il ne faut pas gâcher. Enfin les Jardiniers sont parfois difficiles à obtenir. Ainsi, un joueur aura parfois intérêt à laisser un adversaire accéder au Vin pour trouver ainsi un allié de circonstance lui permettant de gagner le Jardinier.

Passer : passer au bon moment est crucial, que l'on soit riche ou pauvre. Ainsi un joueur pauvre qui sent que ses adversaires ont encore beaucoup à faire ce tour aura intérêt à passer tôt pour gagner plusieurs talents. A l'inverse un joueur riche devra faire attention à ne pas trop enrichir ses adversaires (surtout s'ils sont plusieurs à avoir passé) en effectuant des actions qu'il pourrait aussi bien faire au prochain tour sans risque (par exemple, déplacer la Caravane alors qu'il est le seul à posséder des chameaux). Par contre, si un joueur passe et le joueur suivant joue, ce dernier garantit une pièce au joueur qui vient de passer. Les autres joueurs peuvent donc jouer leur coup sans enrichir davantage le joueur qui a passé.

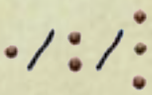
Temples : les temples offrent des gratifications très puissantes et les joueurs devront les utiliser en fonction de leurs lacunes. De plus, les joueurs doivent apprendre à bien gérer la Procession. Cette action très puissante, peut être préparée à l'avance puisque les joueurs savent à quel tour ils en bénéficieront. Enfin, il est dangereux de laisser un joueur seul dans un temple, car il bénéficiera ainsi de son effet pendant plusieurs tours sans effort !

Cartes *Cour* : les cartes *Cour* permettent aux joueurs qui s'en emparent d'orienter leur stratégie. Il est possible de tenter bien des combinaisons (monter très vite son Banquier, prendre un peu de tout, ne rien prendre,...). Les joueurs devront donc apprendre à gérer leurs forces et leurs faiblesses au mieux. Par exemple, les joueurs n'ayant pas de Caravanier devront vraiment lire le jeu de leurs adversaires, pour déplacer la Caravane au meilleur moment.

Irrigation : l'irrigation est un moyen simple et efficace de gagner des points. De plus elle permet éventuellement de gagner quelques points de plus grâce au bonus d'irrigation. Attention cependant, car certaines irrigations sont plus faibles que d'autres, notamment aux endroits qui ne seront jamais plantés.

Plantes : le choix des plantes est important et il vaut parfois mieux attendre son heure plutôt que de planter dès que c'est possible. Les joueurs doivent donc rentabiliser leurs ressources au maximum et choisir les plantes qui servent au mieux leur stratégie et se souvenir que certaines plantes, celles qui leur permettront d'atteindre la faveur d'Amyitis, valent plus que ce qu'elles affichent. Enfin, surveillez le nombre de plantes restantes pour anticiper la fin de partie.

Symboles

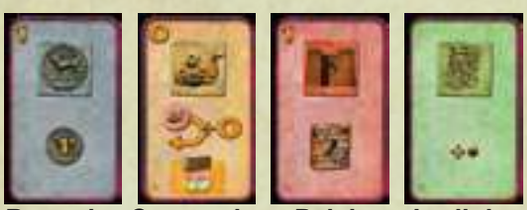

Ces symboles désignent la qualité d'une plante (1, 2 ou 3).

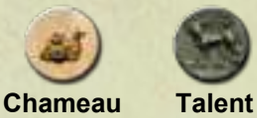

Les symboles ronds désignent un jeton : ici, une ressource, un chameau et un talent.


Les symboles encadrés désignent une carte *Cour* : ici, un Caravanier et un Banquier.


Ce symbole désigne une carte *Cour* au choix du joueur : Banquier, Caravanier, Palais ou Jardinier.

Stock d'un joueur


Banquier Caravanier Palais Jardinier


Chameau Talent


Cubes Palme Orge Sel Dattes Vin