Amyitis

Un jeu de Cyril Demaegd - Illustrations d'Arnaud Demaegd - Design de Cyril Demaegd
FAQ et forum : http://www.ystari.com

Merci à toute l'équipe pour son aide précieuse. Remerciements particuliers à William pour ses conseils incisifs, Thomas pour son opiniâtreté légendaire et son fichu stockage de cubes, Thibaut & Manu «à Akaba» pour les tests sans fin et les dernières touches qui ont fait la différence, Manu pour son enthousiasme et Elvire pour l'avoir laissé jouer ! Merci également à tous les autres (Dim & Anne-Cath, Adrien, Dom, Fabien, Thomas, Raphi, Nath & Renaud, Seb & Malcolm...), je ne vous oublie pas et ce jeu n'aurait pas vu le jour sans vous !
Enfin, Arnaud & Cyril dédient tout spécialement ce jeu, fruit de leur dur labeur, à Arthur !

Contenu de la boîte

- 1 plateau *Babylone* et 1 plateau *Mésopotamie*
- 20 tuiles *Jardin*
- environ 135 cubes dans 5 couleurs : bleu, rouge, noir, blanc, gris (cubes neutres)
- 4 marqueurs de score dans 4 couleurs : bleu, rouge, noir, blanc
- 35 jetons de ressources de 5 types : orge, dattes, sel, palme, vin
- 14 jetons chameaux et 1 jeton *Caravane* (fond rouge)
- 30 pièces d'argent *(Talents)*
- 56 cartes (18 x *Métier*, 4 x *Plantes*, 31 x *Cour*, 2 x *Amyitis*, 1 x *Premier joueur*)
- la présente règle

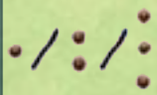
Il était une fois...

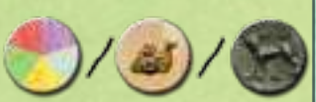
590 avant J.C. Nabuchodonozor, roi de Babylone, épouse la splendide Amyitis, fille du roi des Mèdes. Mais la belle se languit de son pays à la végétation luxuriante. Pour elle, le roi décide donc de faire ériger de magnifiques jardins suspendus. Ainsi, la ville se prépare à relever ce formidable défi, qui marquera les siècles de son empreinte...

But du Jeu

Les joueurs incarnent des nobles babyloniens en quête de prestige. Tout au long de la partie, ils tentent d'élever leur statut, en construisant les jardins et leur réseau d'irrigation, en commerçant et en recrutant. A la fin du jeu, le joueur ayant le prestige le plus élevé remporte la 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.


Préparation

Conseil : avant votre première partie, consultez les principes du jeu en page suivante.
*Note : **à 3 joueurs,** replacer les cartes Métier et Cour comportant le sigle "4 joueurs" au dos dans la boîte. **A 2 joueurs,** replacer les cartes Métier et Cour comportant les sigles "4 joueurs" et "3 joueurs" dans la boîte. Ces cartes ne seront pas utilisées au cours de la partie. Les autres ajustements en fonction du nombre de joueurs seront présentés au fil des règles.*

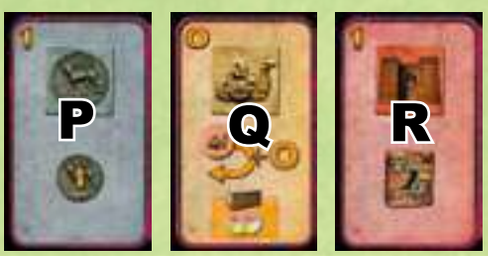
- Les plateaux de jeu sont installés comme indiqué en page suivante. Le jeton caravane est placé sur la case "Babylone", du plateau *Mésopotamie*. La carte *Amyitis* correspondant au nombre de joueurs est placée près des plateaux de jeu.
- Les talents, chameaux, cubes neutres et ressources sont triés et placés à proximité du plateau, formant ainsi la réserve.
- On place la carte *Plante* qui présente une qualité de 2 sur chaque face sur la ville de Khorsabad du plateau *Mésopotamie* (sur n'importe quelle face). On place aléatoirement les 3 cartes *Plante* restantes sur les villes d'Eshnunna, Ur et Mari sur la face représentant une plante de qualité 1 (voir page suivante).
- Les cartes *Métier* sont battues et posées en une pile à côté du plateau de jeu, face cachée. Les cartes *Cour* sont triées et placées à côté du plateau de jeu, face visible. On prend à la réserve un jeton de ressource de chaque type sauf du Vin et on place aléatoirement un jeton sur chaque carte Caravanier de niveau 2 en jeu. Les jetons restants retournent à la réserve.
- Les tuiles *Jardin* sont triées par qualité. La tuile de qualité 3 de valeur "10" est placée sur le dernier étage des Jardins. Trois tuiles de qualité 3 sont placées aléatoirement sur le troisième étage des Jardins. Cinq tuiles de qualité 2 sont placées aléatoirement sur le deuxième étage des Jardins. Enfin, sept tuiles de qualité 1 sont placées aléatoirement sur le premier étage des Jardins. Les tuiles restantes sont replacées dans la boîte et ne seront pas utilisées au cours du jeu.
- **à 2 joueurs :** 3 emplacements (marqués d'un * en page suivante) ne sont pas utilisés. On n'y met pas de tuile *Jardin*.
- Chaque joueur prend tous les cubes d'une couleur, 4 talents et 1 chameau, ainsi qu'une carte Caravanier de niveau "0". Les marqueurs des joueurs sont posés sur la case 0 de la piste de score. On tire au sort le premier joueur. Il reçoit la carte *Premier joueur*.

Plateau Babylone



*Note : les emplacements marqués d'un * sont laissés vides dans le jeu à 2 joueurs.*

Stock d'un joueur





Mésopotamie















Principes du Jeu

Plateau Babylone : ce plateau représente principalement les jardins suspendus de Babylone, disposés sur 4 étages (en V). Ceux-ci sont composés de 16 emplacements à planter (**A**) ainsi que de zones à irriguer (**B1**). Les étages les plus élevés sont les plus lucratifs, mais ils sont plus difficiles à irriguer (**B2**) et nécessitent des plantes de meilleure qualité (**C**). Sur le plateau on trouve aussi des champs (**D**) qui permettront aux joueurs de produire des ressources en recrutant des paysans, 3 temples dédiés à Ishtar (**E1**), Marduk (**E2**) et Tammouz (**E3**) qui donneront des bonus aux prêtres les plus zélés, une case où les joueurs indiqueront qu'ils passent leur tour (**F**) et une piste de score (**G**) qui permettra de mesurer le prestige des joueurs au cours de la partie.

Mésopotamie : ce plateau représente la Mésopotamie et les villes avec lesquelles Babylone commerce. En dépensant des chameaux, les joueurs feront progresser la Caravane (**H**) de ville en ville, dans le sens horaire. En arrivant dans une ville, ils dépenseront leurs ressources pour acquérir des améliorations (**I**) ou des plantes (**J**) pour les jardins. Certaines plantes, de qualité supérieure (**K**), coûteront plus de ressources, mais elles permettront d'accéder aux plus hauts étages des jardins, car la reine Amyitis est exigeante !

Recrutement : pour se développer dans le jeu, les joueurs devront à chaque tour recruter des personnages. En dépensant leurs talents, ils auront donc accès à des paysans (**L**) qui iront récolter dans les champs, à des prêtres (**M**) qui iront dans les temples, à des ingénieurs (**N**) qui irrigueront les jardins et à des marchands (**O**) qui fourniront des chameaux.

Stock des joueurs : dans son stock, le joueur dispose d'un lot de cubes à sa couleur, qui lui permettront d'irriguer, de récolter dans les champs et de se placer dans les temples. De plus, au fil du jeu, il accumulera des chameaux, des ressources et des talents. Enfin, chaque joueur disposera éventuellement (s'il en fait l'acquisition au cours du jeu) de 3 types de cartes *Cour* qui représenteront son niveau dans plusieurs domaines :

- **Banquier (P) :** qui indique le revenu du joueur en début de tour.
- **Caravanier (Q) :** qui indique le bonus dont dispose le joueur pour faire avancer la caravane ainsi que le nombre de jetons de ressources qu'il peut stocker à la fin du tour.

Note : tous les joueurs commencent la partie avec une carte Caravanier de niveau "0", mais sans Banquier ni Palais.

- **Palais (R) :** qui indique la magnificence du palais dans lequel réside le joueur (en rapportant du prestige).

Au cours de la partie, les joueurs pourront faire progresser chacun de ces domaines en se procurant des cartes de niveau plus élevé (**S**). Ils pourront également acquérir des Jardiniers (**T**), qui leur permettront d'améliorer la qualité de leurs plantes. Cependant, les cartes *Cour* présentes dans la réserve sont disponibles en quantité limitée, et tous les joueurs n'auront donc pas accès aux mêmes avantages !

Déroulement du Jeu

Tour de jeu

Le jeu est découpé en **tours**.
Un tour de jeu se décompose en trois phases :

I) Mise en place
II) Actions des joueurs
III) Fin du tour

I - Mise en place

1) Métiers
Le premier joueur prend toutes les cartes *Métier* et les mélange. Il dispose alors les cartes par groupes de trois, faces visibles, en fonction du nombre de joueurs :

- **à 2 joueurs :** 2 groupes de trois cartes,
- **à 3 joueurs :** 3 groupes de trois cartes,
- **à 4 joueurs :** 4 groupes de trois cartes.

Les cartes restantes sont défaussées à proximité du plateau de jeu et ne seront pas utilisées lors de ce tour.

2) Revenus
Chaque joueur prend à la réserve un nombre de talents (et éventuellement de points de prestige) égal au chiffre indiqué par sa carte Banquier. Un joueur qui ne possède pas de carte Banquier ne reçoit aucun revenu.
Note : au départ du jeu, les joueurs ne disposent pas d'un Banquier et ne reçoivent donc pas de revenu.

II - Actions des joueurs

Chaque joueur, dans le sens horaire, peut effectuer une action quand vient son tour. Les joueurs continuent de choisir des actions dans l'ordre du tour de jeu jusqu'à ce qu'ils aient tous passé.

Actions possibles

A) Passer
B) Recruter
C) Déplacer la Caravane

A - Passer

Le joueur **place un cube sur la case "Passe"**. Il ne pourra plus choisir d'actions lors de ce tour de jeu. Désormais, **à chaque fois que revient son tour** (c'est-à-dire tant qu'il reste des joueurs n'ayant pas passé et au moment où il devrait normalement jouer), **il prend un talent de la réserve.**

B - Recruter

Le joueur **sélectionne une des cartes *Métier*** dans un des groupes. Il paye alors à la réserve **un nombre de talents égal au nombre de talents (cartes retournées) apparaissant dans le groupe dont est issu la carte** :

- la première carte choisie dans le groupe est gratuite,
- la seconde carte choisie dans le groupe coûte 1 talent,
- la troisième carte choisie dans le groupe coûte 2 talents.

Le joueur retourne alors la carte sélectionnée sur la face "Talent" et agit alors en fonction du métier choisi.



Métiers : à 3 joueurs, on forme 3 groupes de 3 cartes.



Revenus : un joueur possédant cette carte Banquier dans son stock reçoit 2 talents et 2 points de prestige lors de la phase de revenus.



Passer : Blanc, Noir, Bleu et Rouge jouent dans cet ordre. Blanc a déjà passé. Noir passe et il place un pion dans la zone prévue à cet effet. Bleu recrute. Rouge passe. Blanc, puis Noir, prennent un talent de la réserve. Bleu passe. La phase II est terminée. Rouge n'obtient pas de talent supplémentaire.



Recruter : si un joueur souhaite recruter le prêtre (carte violette) restant dans le deuxième groupe, il doit payer 2 talents. Le paysan (carte jaune) du troisième groupe lui coûtera un talent, de même que le marchand (carte grise).

1) Paysan
Le joueur **place l'un des cubes de son stock dans un champ** disponible et prend à la réserve **un jeton de ressource** du type correspondant à celui du champ, qu'il place dans son stock.

Champs disponibles :
Les champs sont constitués de deux lignes allant de gauche à droite. **Seuls les champs vides placés le plus à gauche de chaque ligne sont disponibles pour le joueur**. Les cubes placés dans une ligne restent en place tant que cette ligne n'est pas terminée.

Ligne terminée :
Quand une ligne est totalement occupée, **le joueur ayant posé le plus de cubes sur cette ligne gagne une carte de Jardinier,** s'il en reste une dans la réserve. En cas d'égalité, personne ne remporte la carte. Dans tous les cas, **on vide la ligne** concernée et chaque joueur récupère ses cubes dans son stock.

Vin :
Dans ce jeu, **le Vin est une ressource joker**. Un jeton de vin peut donc être substitué à n'importe quelle autre ressource (cela n'inclut pas les chameaux et les talents).



Paysan : à son tour, Bleu recrute un paysan. Il choisit de poser son cube sur la ligne du bas et prend donc un jeton de Vin à la réserve. La ligne est terminée. Rouge possède une majorité de cubes sur la ligne, il prend donc à la réserve une carte "Jardinier", qu'il ajoute à son stock. La ligne du bas est ensuite vidée. Si Bleu avait choisit la ligne du haut il aurait pris de l'Orge et la ligne n'aurait pas été vidée.

2) Prêtre
Le joueur **place l'un des cubes de son stock dans un temple.**

Places disponibles :
Chacun des trois temples est constitué d'une ligne de 4 cases progressant de gauche à droite. Quand un joueur place un cube dans un temple, il le pose toujours dans la case de gauche et décale tous les cubes déjà présents d'une case vers la droite. Si un cube est présent sur la quatrième et dernière case du temple avant le décalage, il sort du temple et est rendu à son propriétaire, qui le replace dans son stock.

Les temples apporteront des bonus aux joueurs majoritaires lors de la phase III (voir plus loin).



Prêtre : à son tour, Noir recrute un prêtre qu'il choisit de placer dans le temple le plus à gauche. Il pose donc son cube sur la case la plus à gauche du temple et décale tous les cubes présents vers la droite. Le cube Rouge situé initialement sur la case la plus à droite sort donc du temple et est rendu à son propriétaire.

3) Ingénieur
Le joueur **place l'un de ses cubes sur l'une des zones d'irrigation disponibles des jardins et marque 2 points de prestige.** Cette zone est désormais **irriguée** et on ne peut plus y poser de cube.

Zones d'irrigation :
Les zones d'irrigation sont signalées par des symboles bleus en forme de vagues situés entre les tuiles jardins. Les étages élevés présentent deux symboles côte à côte, ils représentent donc deux zones distinctes.

Zones disponibles :
Pour poser son cube sur une zone d'irrigation, **le joueur doit obligatoirement pouvoir définir un chemin composé de zones irriguées, partant de la zone choisie et menant au fleuve sans traverser aucune zone vide**. Ce chemin peut être composé en totalité ou partiellement de cubes appartenant à d'autres joueurs.
Note : les zones non irriguées situées au bord du fleuve sont toujours disponibles.



Ingénieur : à son tour, Blanc recrute un ingénieur. Il peut placer son cube sur toutes les zones marquées d'un X blanc, qui mènent au fleuve soit directement (par exemple la ligne verte), soit par des zones précédemment irriguées (par exemple la ligne jaune). Il marque ensuite 2 points de prestige. Les zones avec un X rouge ne sont pour l'instant pas disponibles, car elles ne sont pas reliées au fleuve.

4) Marchand
Le joueur **prend un jeton chameau de la réserve** et l'ajoute à son stock personnel.



Marchand : à son tour, Rouge recrute un marchand. Il prend un chameau de la réserve et l'ajoute à son stock personnel.

C - Déplacer la Caravane

La Caravane se déplace **dans le sens horaire**. Le joueur peut la faire avancer d'**une case par chameau** qu'il dépense. De plus, il peut disposer de cases de déplacement supplémentaires en fonction de son niveau de **Caravanier** :

● **Niveau "0" (+0)** : le joueur avance la Caravane d'un nombre de cases égal au nombre de chameaux qu'il dépense.
● **Niveau "1" (+2)** : le joueur peut ajouter **jusqu'à 2 cases de déplacement** au nombre de chameaux qu'il dépense.
● **Niveau "2" (+4)** : Le joueur peut ajouter **jusqu'à 4 cases** au nombre de chameaux qu'il dépense.

Déplacement :
Un joueur qui souhaite déplacer la Caravane doit **au moins la déplacer d'une case** (il est impossible de faire du surplace). De plus, quel que soit le niveau de Caravanier atteint par le joueur, il doit **dépenser au moins un chameau** pour déplacer la Caravane.

Commerce :
Le joueur **doit obligatoirement agir** sur la case où il termine le mouvement de la Caravane. Il est donc impossible de déplacer la Caravane si l'on ne peut satisfaire aux conditions exposées ci-dessous.

Trois types de cases sont disponibles :

a) Vente à Babylone
Le joueur vend des jetons de ressources (identiques ou différents) à la réserve pour **gagner des points de prestige et placer gratuitement une irrigation (sans marquer de points supplémentaires pour cette irrigation)**. Le placement de cette irrigation est obligatoire.
1 ressource ► 3 points de prestige et 1 irrigation
2 ressources ► 6 points de prestige et 1 irrigation

b) Achat de cartes *Cour*
Le joueur achète une carte représentée sur la case où il termine le mouvement de la Caravane. Pour cela, **il paye à la réserve un jeton de la ressource demandée par la ville sur laquelle se trouve la Caravane**, puis choisit un des deux types de cartes disponibles dans la ville :

● S'il ne possède pas encore ce type de carte *Cour* devant lui, il prend la carte correspondante de niveau "1" et la pose dans son stock.

● S'il possède déjà une carte *Cour* de ce type dans son stock, il prend la carte d'un niveau immédiatement supérieur à celle qu'il possède déjà et recouvre l'ancienne carte avec la nouvelle, qui prend désormais effet.
Notes : quand un joueur prend la carte Caravanier de niveau "2", il ajoute le jeton de ressource présent sur celle-ci à son stock.
Un joueur qui prend une carte Palais marque immédiatement les points qui y sont indiqués.

Si la carte *Cour* avec le niveau correct n'est plus disponible, alors le joueur ne pourra plus progresser dans ce domaine jusqu'à la fin du jeu.

c) Achat de plantes
Le joueur achète la plante représentée sur la case où il termine le mouvement de la Caravane. Pour cela, **il paye à la réserve un jeton de la ressource demandée par la ville sur laquelle se trouve la Caravane**, **plus l'éventuel jeton représenté sur la carte (si c'est une plante de qualité 2)**. Il "plante" alors immédiatement la plante dans le jardin (voir "Planter").
La carte *Plante* est ensuite retournée sur l'autre face.



Exemple : à son tour, Rouge (qui possède la carte Caravanier de niveau "1") bouge la caravane. Il dépense donc un chameau et peut déplacer la caravane entre 1 et 3 cases dans le sens horaire.



Exemple : Rouge déplace la caravane sur la ville d'Uruk. Il paye à la réserve un jeton Dattes (orange) et peut donc choisir une carte Cour. Comme il ne possède pas de Banquier, il peut choisir la carte Banquier de niveau "1" ou encore la carte Caravanier de niveau 2 (ainsi que le jeton de Palme présent sur la carte). Il choisit cette dernière option et recouvre donc la carte Caravanier de niveau "1" de son stock avec celle de niveau "2".
Si la carte Banquier de niveau "1" n'était plus disponible, il aurait dû prendre obligatoirement le Caravanier de niveau "2" et renoncer au banquier pour le restant de la partie.



Exemple : Blanc déplace la caravane sur la ville de Mari, où se trouve une plante de qualité 2. Il paye à la réserve un jeton Orge et un jeton Palme, puis plante (voir page suivante). Il retourne ensuite la carte Plante sur l'autre face.

Planter

Le jardin est composé de 16 emplacements sur 4 étages. Sur ces emplacements, les joueurs “planteront” les cartes achetées sur le plateau *Mésopotamie*. L’action de planter s’effectue en retirant une tuile *Jardin* choisie par le joueur (la carte *Plante* reste sur le plateau Mésopotamie).

Pour planter le joueur doit cependant remplir plusieurs critères :

Irrigation :
Pour choisir un emplacement, celui-ci doit être entièrement **irrigué par au moins un côté**. Cela implique que les côtés comportant une double zone d’irrigation doivent être entièrement remplis avant d’être considérés comme étant totalement irrigués.
Note : le fleuve n’irrigue pas les plantes du bas des Jardins.

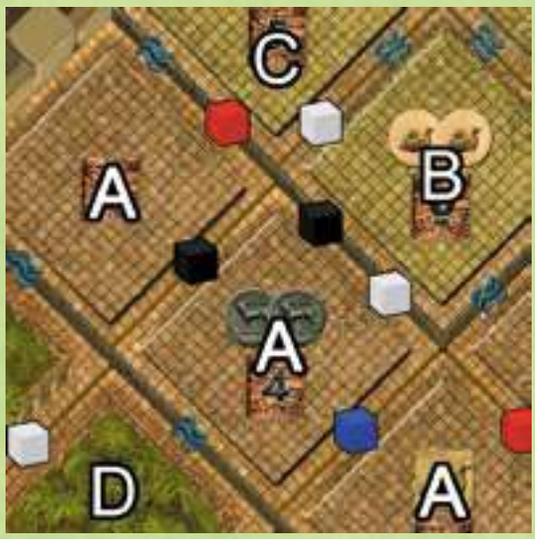
Qualité de la plante :
Pour choisir un emplacement, **la qualité de la plante utilisée par le joueur doit être au moins égale à celle de l’étage**. Il est par exemple impossible de placer une plante de qualité “1” au troisième étage. Il est par contre possible de placer une plante de qualité “2” au premier étage.
Note : le quatrième étage a une qualité de “3”.

Jardiniers :
Les cartes de Jardinier du joueur peuvent être dépensées afin **d’augmenter la qualité de la plante** qu’il place. Chaque jardinier défaussé augmente de 1 la qualité de la plante. Ainsi, un joueur qui dépense une carte de Jardinier peut par exemple poser une plante de qualité “2” au troisième étage. Les cartes de Jardinier ainsi utilisées sont replacées dans la réserve.
Note : Il est possible de dépenser 2 cartes de Jardinier pour planter une plante de qualité “1” au troisième étage ou au quatrième étage.

Planter :
Le joueur sélectionne un emplacement où il a le droit de planter (irrigation complète par au moins un côté et qualité correcte), pose la tuile *Jardin* devant lui et remporte immédiatement les points de prestige et les autres bonus indiqués dessus. Plus aucune plante ne peut être installée sur cet emplacement.

Bonus d’irrigation :
Après le retrait de la tuile, on compte les cubes d’irrigation sur son pourtour. Le joueur qui possède le plus de cubes autour de la plante marque un nombre de points de prestige **égal à la qualité de la plante** qui vient d’être achetée (figurant sur la carte *Plante*). En cas d’égalité pour l’attribution du bonus, personne ne le remporte.
Note : les cartes de Jardinier dépensées par le joueur n’affectent pas le bonus d’irrigation. Pour attribuer ce bonus, on ne considère donc que la qualité de la plante.

Irrigation automatique :
Après avoir ôté la tuile *Jardin*, on vérifie si l’emplacement jouxte un ou plusieurs emplacements déjà plantés. Si c’est le cas, on irrigue alors automatiquement avec des cubes neutres toutes les zones d’irrigation vides situées entre ces emplacements.
Note : On peut par la suite étendre l’irrigation (recrutement d’un ingénieur ou irrigation suite à une vente à Babylone) à partir d’un cube neutre.



Exemple (suite) : Blanc plante une plante de qualité 2. Il peut choisir les emplacements marqués d’un A, et pour choisir le B (troisième étage) il doit se défausser d’un jardinier pour obtenir une qualité suffisante. En revanche, il ne peut choisir le C, où l’irrigation est incomplète, ni le D (déjà planté).



Exemple (suite) : Blanc choisit la plante présentée ci-dessus. Il prend la tuile et la place dans son stock puis marque 4 points de prestige et prend 2 talents.
Noir remporte le bonus d’irrigation car il est celui qui a le plus irrigué autour de la plante choisie par Blanc. Il marque donc 2 points de prestige.



Exemple (suite) : la tuile retirée par Blanc jouxte une autre plante déjà plantée. Une irrigation “neutre” est donc placée entre les deux plantes.

III - Fin du tour

Cette phase débute dès que tous les joueurs ont passé lors de la phase II. On procède alors aux actions suivantes :

1) Procession
Le joueur situé à droite de celui qui a la carte *Premier Joueur* place l'**un des cubes de son stock dans l'un des temples de son choix** (en suivant les règles de pose des prêtres). Ensuite, il place **un cube neutre dans chacun des deux autres temples**, en suivant les règles de pose des prêtres.

2) Temples
Pour chacun des temples, on compte les cubes de chaque joueur. Les joueurs possédant une majorité de cubes dans un temple sont récompensés.
Note : les cubes neutres ne comptent pas pour l'attribution des majorités. De plus, si un joueur est seul dans un temple, il ne prend que la récompense pour la première place.

- **Ishtar** : 1 chameau ou 1 talent de la réserve pour le premier. Le second gagne l'élément restant.
- **Marduk** : 2 points pour le premier, 1 pour le second.
- **Tammouz** : le joueur majoritaire pose l'un des cubes de son stock dans l'un des deux champs disponibles et prend le jeton correspondant à la réserve (voir Paysan). Enfin le second peut, s'il le souhaite, échanger l'un des jetons de ressource en sa possession contre un jeton de la réserve. Il ne peut cependant prendre du vin (jeton violet).
Note : Si l'une des lignes est terminée par l'action du joueur majoritaire du temple, la carte de jardinier est attribuée normalement et les cases de champs sont vidées.

Egalités dans les temples : en cas d'égalité pour l'attribution de la récompense d'un temple, le joueur parmi les ex-aequo qui possède le cube le plus à droite remporte l'égalité.

- **à 2 joueurs :** le joueur majoritaire gagne la récompense attribuée au premier. Le second ne gagne rien.

3) Stock
Les joueurs ajustent à présent leurs stocks de ressources en fonction de leur niveau de Caravanier :

- **Niveau "0" et "1"** : le stock maximum que le joueur peut conserver est de 2 jetons de ressources.
- **Niveau "2"** : le stock maximum que le joueur peut conserver est de 4 jetons de ressources.

Les éventuels jetons de ressources en excédent sont replacés dans la réserve. Dans l'ordre du tour, les joueurs choisissent les jetons à défausser (chameaux et talents ne sont pas limités).

4) Premier joueur
La carte *Premier joueur* passe au joueur suivant dans le sens horaire.



Procession : à ce tour, Noir joue en dernier. Il choisit d'insérer l'un de ses cubes dans le temple de Marduk (temple central), et ajoute un cube gris (neutre) dans chacun des deux autres temples.

Temples : les temples sont décomptés.



Dans celui d'Ishtar (à gauche sur le plateau), Bleu et Rouge sont à égalité avec 1 cube, mais Rouge est plus proche de la sortie et l'emporte donc. Il choisit de prendre un chameau à la réserve et Bleu prend donc un talent.



Dans celui de Marduk (au milieu sur le plateau), Noir possède 2 cubes et bat donc Blanc (1 cube). Noir marque 2 points de prestige et Blanc 1 point.



Dans celui de Tammouz (à droite sur le plateau), Blanc, Rouge et Noir ont chacun 1 cube mais Noir est plus proche de la sortie, suivi de Rouge. Noir choisit de poser un cube dans un champ et récupère la ressource correspondante, puis Rouge peut éventuellement échanger l'une de ses ressources contre une autre de la réserve (sauf du vin). Blanc ne gagne rien à ce tour.

Fin du Jeu

- **à 2 joueurs : s'il reste 3 tuiles *Jardin* ou moins à planter, le jeu s'arrête à la fin du tour (après la phase III).**
- **à 3 et 4 joueurs : s'il reste 4 tuiles *Jardin* ou moins à planter, le jeu s'arrête à la fin du tour (après la phase III).**

Alors, la faveur d'Amyitis est attribuée en fonction du nombre de tuiles *Jardin* récupérées :

- **à 2 joueurs :**
5 ou 6 tuiles ► 5 points
7 tuiles et plus ► 10 points

- **à 3 joueurs :**
4 ou 5 tuiles ► 5 points
6 tuiles et plus ► 10 points

- **à 4 joueurs :**
3 ou 4 tuiles ► 5 points
5 tuiles et plus ► 10 points

Note : ces bonus sont rappelés sur la carte Amyitis.

Enfin, chaque joueur gagne **1 point par ressource dans son stock** (chameaux et talents restants ne rapportent rien).

Le joueur ayant le plus de points de prestige remporte la partie. En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs ex-aequo l'emportent.