

ASSYRIA

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

Remerciements

Barbara Pivetta, Ignazio De Guglielmi, Michele Zannoni, Stefano Rampazzo, Massimo Biasotto, Davide Bernardo, Davide Fauri, Brad Keen, Mike Troxell, Dan Tekely et Tom Powers, Lucio Bonetto et Cinzia, Andrea «Liga» Ligabue & Club TreEmme, Nicola Motterle et Tiziano Stona, ainsi que les testeurs des Rencontres Ludopathiques (en particulier Christwart Conrad, Marcel-André Casasola Merkle, Sonso et Jesus), 2008 Buckeye Games Fest.

Contenu de la boîte

- 1 plateau
- 40 huttes dans 4 couleurs
- 16 bases de ziggourat (A) dans 4 couleurs
- 16 centres de ziggourat (B) dans 4 couleurs
- 16 toits de ziggourat (C) dans 4 couleurs
- 16 disques dans 4 couleurs
- 16 petits disques gris (puits)
- 54 cartes (40 x *Nourriture*, 9 x *Expansion*, 1 x *Bonus*, 4 x *Charrue*)
- Cette règle



Il était une fois...

2000 avant J-C. Un nouvel empire s'apprête à émerger au nord de la Mésopotamie. Les tribus nomades se rassemblent sous la tutelle d'Assur, cité-état dédiée au culte du puissant dieu de la montagne. Mais la vie dans ce désert est précaire, et avant de régner sur le monde, il faudra d'abord survivre...

But du Jeu

Les joueurs incarnent des chefs de tribus nomades. Ils se déplacent dans le désert en quête de nourriture et y bâtissent des puits et des ziggourats. Au cours des trois règnes que dure le jeu, ils tentent d'étendre la domination de leur tribu sur l'Assyrie. A la fin du jeu, la tribu la plus prestigieuse gagne la partie...

Préparation

Conseil : avant votre première partie, consultez la description du plateau en page suivante.

Note : Ces règles présentent le jeu à 4 joueurs. Les ajustements pour 2 et 3 joueurs sont présentés à la fin de ce livret.

- Le plateau est installé au centre de la table. Les 16 puits (disques gris) sont placés à proximité du plateau.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les éléments de jeu correspondants ainsi qu'une carte *Charrue*. Il place un disque de sa couleur sur le départ de la piste de score (A), un disque sur le départ de la piste des chameaux (B), un disque sur le départ de la piste des offrandes (C). Les disques restants sont mélangés et placés aléatoirement sur la piste d'ordre du tour (D).
- Les cartes *Nourriture* sont mélangées et placées face cachée à proximité du plateau. La carte *Bonus* est placée à proximité du plateau. Une carte *Expansion* de valeur 4 est placée sur le premier emplacement d'expansion (E). Les autres cartes *Expansion* sont mélangées et placées face cachée à proximité du plateau.

Le premier joueur fait alors l'installation du premier tour (voir Agriculture - *Semilles*). Mais, avant de continuer normalement le tour de jeu, les joueurs terminent la préparation de la partie ainsi :

- Chaque joueur, dans l'ordre du tour de jeu, choisit un emplacement de départ parmi les 4 disponibles (M) et y place une de ses bases de ziggourat.
- **Choix initial** : le dernier joueur dans l'ordre du tour tire 4 cartes *Nourriture* de la pioche. Il en choisit une et la place devant lui, face visible. Il passe alors les cartes restantes au joueur qui le précède dans l'ordre du tour, qui fait de même, et ainsi de suite. Le premier joueur récupère donc la dernière carte.

Le tour de jeu continue alors normalement (Agriculture - *Récolte*).

Denrées



Raisin



Palme



Sel

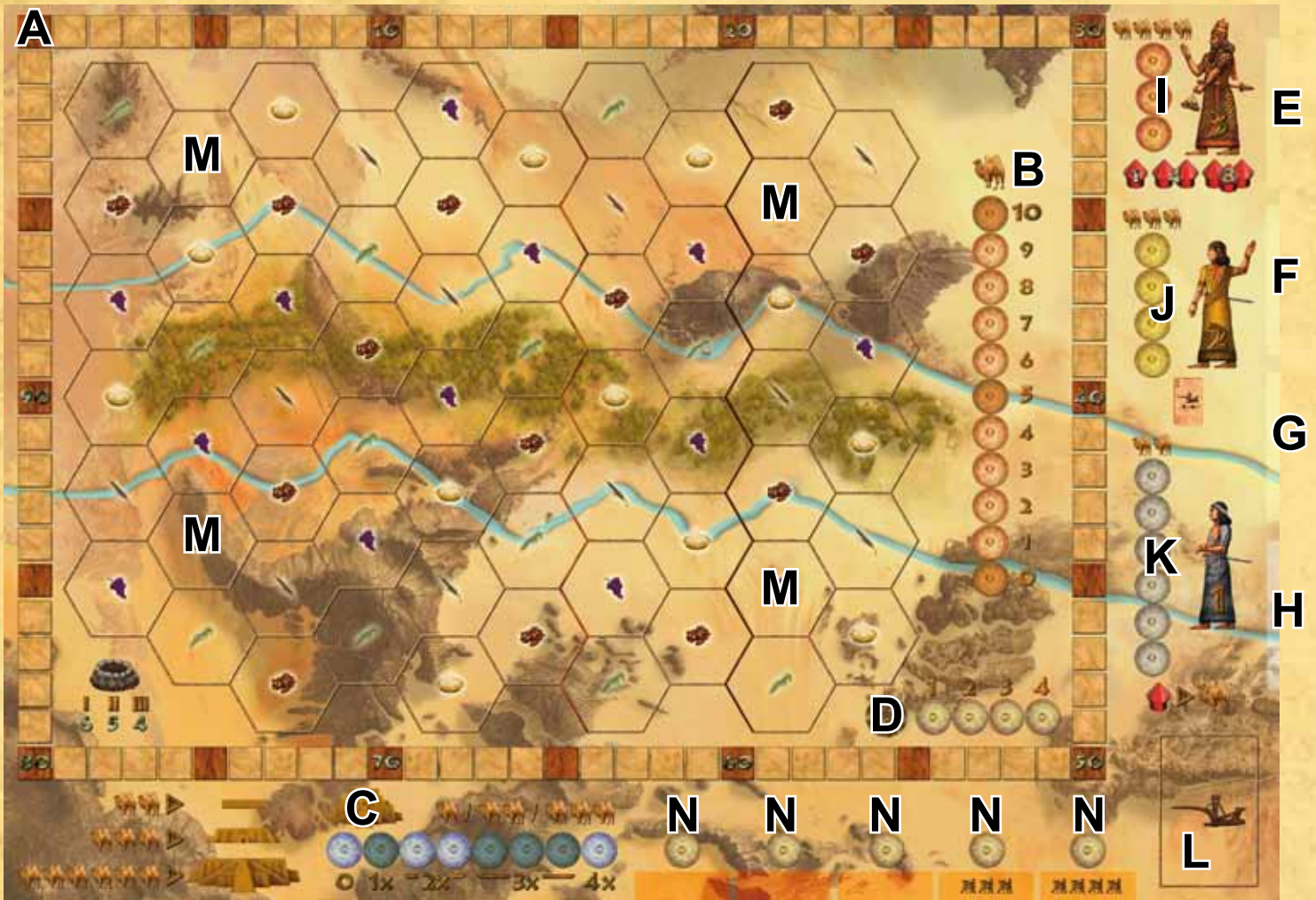


Orge



Dattes

Plateau



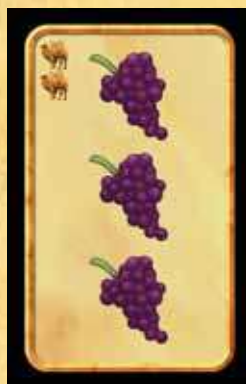
- | | |
|------------------------------|--|
| A) Piste de score | H) Emplacement Bonus |
| B) Piste des chameaux | I) Dignitaire supérieur d'Assur |
| C) Piste des offrandes | J) Dignitaire intermédiaire d'Assur |
| D) Piste d'ordre du tour | K) Dignitaire inférieur d'Assur |
| E) Emplacement d'expansion 1 | L) Emplacement des cartes Charrue |
| F) Emplacement d'expansion 2 | M) Emplacements de départ des ziggourats |
| G) Emplacement d'expansion 3 | N) Cases agriculture |

Note : les hexagones situés entre les deux fleuves représentent une région fertile. Les autres représentent une région aride.

Cartes



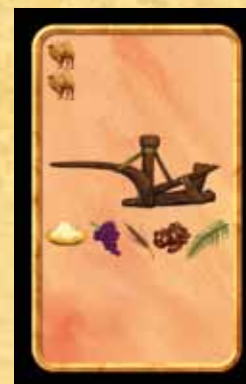
Expansion



Nourriture



Nourriture (Joker)



Charrue



Bonus

Déroulement du Jeu

La partie se joue en **3 Règnes**. Le premier Règne dure **2 tours** de jeu et les règnes suivants durent **3 tours** de jeu. A la fin de chaque Règne, une phase de **Crue** est effectuée.

Tour de jeu

I - Agriculture

A) Semailles

Le premier joueur pioche 5 cartes *Nourriture* et en place une, face visible, sous chaque case agriculture en les ordonnant de la façon suivante :

- Les cartes sont triées de gauche à droite en fonction du nombre croissant des symboles (1 à 3) représentés dessus.
- Si plusieurs cartes comportent le même nombre de symboles, la première carte piochée est placée en premier.
- Les cartes *Joker* sont toujours placées **à droite**.

Une fois cette première ligne constituée, le premier joueur pioche 5 nouvelles cartes et constitue une seconde ligne sous la première, en suivant les mêmes règles. Il a donc ainsi formé 5 colonnes de 2 cartes chacune.

B) Récolte

Le premier joueur prend son disque d'ordre du tour et le place sur la case agriculture de l'une des 5 colonnes de 2 cartes. Il prend les deux cartes constituant la colonne qu'il place dans sa réserve, face visible, et laisse son disque en place. Le second joueur dans l'ordre du tour procède de même, et ainsi de suite.

Note : Les deux cartes de la colonne qui n'ont pas été choisies restent en place pour toute la durée du tour de jeu.

C) Nouvel ordre du tour

Un nouvel ordre du tour est constitué. Le joueur dont le disque est placé sur la case agriculture la plus à gauche devient le nouveau premier joueur sur la piste d'ordre du tour et ainsi de suite jusqu'au joueur placé le plus à droite qui devient le dernier joueur.

II - Expansion

Chaque joueur, selon le nouvel ordre du tour, étend alors son territoire en effectuant la totalité des phases suivantes :

A) Nouvelles huttes

Le joueur prélève dans sa réserve autant de huttes que le nombre indiqué sur la carte *Expansion* du tour en cours. S'il n'a pas assez de huttes disponibles, il prend toutes les huttes restantes dans sa réserve.

Il place alors ces huttes sur le plateau en respectant la règle suivante :

Les huttes doivent être placées sur un hexagone vide adjacent à une hutte ou à une ziggourat appartenant au joueur.

Notes : il est possible de s'étendre en plaçant une nouvelle hutte à côté d'une hutte qui vient juste d'être posée. Les huttes peuvent être placées sur les hexagones de rivière.

Conseil : afin de faciliter les phases suivantes, il vaut mieux placer les huttes en laissant visibles les denrées placées au centre des hexagones.



Semailles : Le premier joueur pioche 1 Joker, 1 Dattes, 2 Orge, 1 Raisin, 3 Raisin et les ordonne. Les cartes avec 1 symbole sont placées dans l'ordre de tirage, suivies de la carte avec 2 Orge puis de celle avec 3 Raisin. La carte avec 1 Joker est placée à droite.



Récolte : Rouge, le premier joueur place son disque sur la troisième colonne et prend les deux cartes correspondantes (2 Orge, 3 Raisin). Dans l'ordre du tour, les autres joueurs se placent sur une colonne et prennent les cartes correspondantes...



Nouvel ordre du tour : le nouvel ordre du tour est constitué.



Nouvelles huttes : la carte Expansion a une valeur de 4. Rouge place 4 nouvelles huttes en A, B, C et D. En partant de C, il ne peut se placer ni en X (qui n'est pas adjacent) ni en Y (qui contient une hutte d'un autre joueur).

B) Ravitaillement

Le joueur utilise maintenant ses cartes *Nourriture* et *Charrue* pour ravitailler ses **huttes**. Les ziggourats n'ont pas besoin d'être ravitaillés. Chaque denrée sur une carte permet de ravitailler **1 hutte** située sur un hexagone comportant **une denrée correspondant à la carte**. Les cartes avec 2 ou 3 denrées permettent donc de ravitailler 2 ou 3 huttes sur des denrées correspondantes. Les cartes *Joker* et *Charrue* permettent de ravitailler **1 hutte quelle qu'elle soit**.

Le joueur défausse une par une ses cartes et choisit la ou les hutte(s) qu'il ravitaile. Pour cela, il place la hutte sur la denrée correspondante à la carte (au centre de l'hexagone), pour montrer que le ravitaillement a été effectué. Il est bien entendu possible pour un joueur de défausser une carte avec plus de denrées que le nombre nécessaire. Dans ce cas, les denrées excédentaires sont perdues. Les cartes *Charrue* ne sont pas défaussées normalement mais reviennent sur leur emplacement dédié une fois jouées.

Note : Le ravitaillement est obligatoire et un joueur ne peut donc pas choisir de sacrifier une hutte s'il a les moyens de le ravitailler.

S'il reste des cartes au joueur après le ravitaillement (parce qu'il avait un excédent ou que certaines denrées représentées sur ses cartes ne correspondaient pas aux emplacements de ses huttes), il les conserve pour les prochains tours.

C) Famine

Le joueur retire à présent du plateau de jeu toutes ses huttes qui n'ont pas été ravitaillées (c'est à dire celles qui ne sont pas au centre de leur hexagone). Ces huttes retournent dans sa réserve.

D) Puits

Le joueur peut choisir de placer des puits. Les puits sont placés à **l'intersection de trois hexagones** où il possède actuellement **une hutte**. De plus :

- Il est impossible d'utiliser une ziggourat pour installer un puits (seulement des huttes).
- Les puits ne peuvent pas être placés entre les deux fleuves.
- Les puits ne peuvent pas être placés sur d'autres puits.

Notes :

- Construire un puits n'est pas obligatoire.
- Un joueur peut construire plusieurs puits lors d'un même tour.
- Une fois qu'un puits est construit, il reste en place jusqu'à la fin de la partie.
- Le stock de puits est limité. Il est donc impossible de construire plus de puits que n'en contient le stock.

E) Revenu & Prestige

Le joueur compte à présent son revenu ainsi que ses points de prestige.

1) Revenu

Pour chaque fleuve, la **première** hutte placée par le joueur lui rapporte **3 chameaux**. Les huttes suivantes placées sur le **même** fleuve rapportent **2 chameaux**.

Le joueur fait le total des chameaux ainsi gagnés et avance son disque d'autant de cases sur la piste des chameaux.

Note : le revenu est limité à 10 chameaux.

Conseil : les chameaux sont utilisés comme monnaie. Il est donc important d'en obtenir suffisamment à chaque tour.



Ravitaillement : Rouge défausse sa carte 2 Orges pour ravitailler la hutte B. Il défausse sa carte Charrue pour ravitailler la hutte A. Enfin, il défausse sa carte 3 Raisins pour ravitailler la hutte D. Sa carte 1 Palme ne lui est d'aucune utilité, donc il la conserve pour un prochain tour.



Famine : Rouge n'a pas ravitaillé la hutte C, elle est donc retirée du plateau et retourne dans sa réserve.



Puits : Bleu peut construire un puits à l'intersection des huttes A, B et C. Il y place donc un disque gris.



Revenus : Vert possède 2 huttes sur le fleuve du haut, et 1 sur le fleuve du bas. Son revenu est donc de 8 chameaux(3+2+3).

2) Prestige

Le joueur marque des points sur la piste de score :

- Chaque hutte placée **entre les deux fleuves** rapporte **2 points**.
- Chaque hutte placée à **l'extérieur des deux fleuves** rapporte **1 point**.

Note : les huttes placées sur le fleuve ne rapportent pas de point.

- Chaque **tuile de ziggourat** (base, centre ou toit) sur le plateau rapporte **1 point**.
- Les **puits** rapportent des points en fonction du Règne où ils ont été construits. Au **1er Règne**, les puits rapportent **6 points**, au **2ème Règne** les puits rapportent **5 points** et au **3ème Règne** ils rapportent **4 points**.

Attention : les puits rapportent des points uniquement au tour où ils ont été construits.

Une fois que chaque joueur, dans l'ordre du tour a effectué la phase d'expansion, on passe à la phase suivante.

III - Actions

Chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut alors dépenser ses chameaux pour effectuer des actions :

Actions possibles

- A) Construire / agrandir une ziggourat**
- B) Intriguer à Assur**
- C) Faire une offrande aux dieux**
- D) Acheter une carte Charrue/Nourriture**

A) Construire / agrandir une ziggourat

1) Construire

Le joueur peut construire une nouvelle ziggourat sur le plateau en respectant les règles de construction suivantes :

- Une ziggourat doit être obligatoirement construite sur un hexagone occupé par une des huttes du joueur.
- Une ziggourat ne peut pas être construite sur un hexagone de fleuve.
- Une ziggourat ne peut pas être construite sur un hexagone jouxtant un puits.

Pour effectuer la construction, le joueur dépense **6 chameaux** et pose **une base de ziggourat** à la place de la hutte de son choix (qui réintègre sa réserve)

2) Agrandir

Le joueur peut agrandir une de ses ziggourats déjà présente sur le plateau en respectant les règles suivantes :

- Une ziggourat ne peut être agrandie que d'un seul niveau par tour (il est par contre possible d'agrandir plusieurs ziggourats d'un niveau ou de construire une ziggourat et d'en agrandir d'autres d'un niveau dans le même tour).
- Le joueur ne peut agrandir une ziggourat qu'en posant à son sommet une tuile de la taille immédiatement inférieure (il n'est donc possible de poser un toit de ziggourat que sur un centre, et un centre que sur une base).

Pour effectuer l'agrandissement, le joueur dépense un nombre de chameaux correspondant à la tuile qu'il pose :

- 3 chameaux pour un centre.
- 2 chameaux pour un toit.



Prestige : Bleu marque 11 points.

- 2 points pour la hutte A
- 1 point pour la hutte B
- 1 point pour la hutte C
- 1 point pour sa base de ziggourat
- 6 points pour le puits construit à ce tour. Ce puits ne sera plus décompté lors des prochains tours.



Construire / agrandir : A ce tour, Jaune construit une nouvelle ziggourat et en agrandit une autre. Il dépense donc 9 chameaux puis place une nouvelle base (sa hutte retourne dans sa réserve) ainsi qu'un centre sur la base de ziggourat déjà bâtie.

B) Intriguer à Assur

Le joueur peut tenter de s'attirer les faveurs des dignitaires d'Assur lors de la prochaine Crue. Pour cela, il dépense des chameaux et place des huttes de sa réserve sur les emplacements disponibles correspondant aux dignitaires de son choix. Il y a 3 dignitaires, d'influence décroissante :

- Le dignitaire supérieur coûte 4 chameaux
- Le dignitaire intermédiaire coûte 3 chameaux
- Le dignitaire inférieur coûte 2 chameaux

Quand un joueur pose une hutte, il se place automatiquement sur le plus haut emplacement disponible pour le dignitaire de son choix.

Note : il est possible de placer plusieurs huttes lors d'un même tour.

C) Faire une offrande aux dieux

Le joueur peut offrir des chameaux aux dieux pour attirer leur bienveillance lors de la prochaine Crue. Pour cela, il dépense de 1 à 3 chameaux et avance son disque d'autant de cases sur la piste des offrandes.

D) Acheter une carte Charrue/Nourriture

Le joueur peut acheter une des cartes *Nourriture* non prise lors de la récolte. Il peut également acheter une carte *Charrue* si l'une d'elle est disponible et qu'il n'en possède pas déjà une. Pour cela il paye le prix indiqué sur la carte (1 ou 2 chameaux) et prend la carte.

Note : il est impossible d'acheter deux cartes Nourriture lors d'un même tour. Il est également impossible de posséder 2 cartes Charrue en même temps.

Un joueur peut conserver des chameaux d'un tour sur l'autre s'il le désire. Quand chaque joueur a effectué ses actions, le tour de jeu est terminé.

Fin du tour

Le tour de jeu est à présent terminé. Si c'était le dernier tour d'un règne, on effectue une Crue. Autrement, le premier joueur tire une nouvelle carte Expansion et la place sous la carte précédente. Tous les joueurs replacent leurs huttes en bas des hexagones, de manière à rendre les denrées visibles. Un nouveau tour commence.

Crue

Les Crues marquent la fin d'un Règne. Le premier Règne se termine au bout de 2 tours de jeu. Le second et le troisième Règne se terminent au bout de 3 tours de jeu. Les actions suivantes sont effectuées :

I) Inondation

Toutes les huttes placées sur des hexagones de fleuve sont retirées du plateau et reviennent dans la réserve de leur propriétaire.

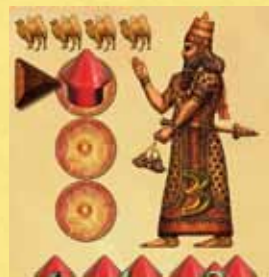
II) Assur

Les joueurs obtiennent des récompenses en fonction de leur influence auprès des dignitaires d'Assur.

- Le dignitaire supérieur rapporte 3 influences par hutte
- Le dignitaire intermédiaire rapporte 2 influences par hutte
- Le dignitaire inférieur rapporte 1 influence par hutte

Les joueurs sont classés en fonction de l'influence obtenue. En cas d'égalité entre des joueurs, celui qui a placé le plus de huttes à Assur parmi les ex-æquo remporte l'égalité. En cas de nouvelle égalité, celui qui a placé la hutte la plus haute remporte l'égalité.

Note : un joueur qui n'a placé de hutte sur aucun dignitaire n'est pas classé et ne peut pas marquer de points.



Intriguer : Rouge dépense 4 chameaux et place une hutte sur le premier emplacement disponible du dignitaire supérieur.



Offrande : Bleu dépense 2 chameaux et avance de deux crans sur la piste d'offrande.



Achat de carte : Vert achète la carte 3 Dattes et dépense 2 chameaux.



Fin du tour : une nouvelle carte Expansion est piochée et placée sous la précédente.



Inondation : les huttes placées sur les fleuves sont retirées du plateau.

Le joueur avec le plus fort total d'influence marque un nombre de point égal à la somme des cartes *Expansion*, puis il défausse la carte *Expansion* la plus forte. Le joueur suivant marque alors un nombre de point égal au nouveau total, puis défausse la carte *Expansion* la plus forte restante, et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

Note : si un joueur n'est placé sur aucun dignitaire, il ne marque aucun point et les cartes restantes sont défaussées.

III) Dignitaires

En plus de rapporter des points, chaque dignitaire peut apporter un bonus au joueur.

1) Dignitaire supérieur

Les joueurs marquent un bonus de points en fonction du nombre de huttes placées sur ce dignitaire :

- Un joueur avec 1 hutte marque 1 point
- Un joueur avec 2 huttes marque 4 points
- Un joueur avec 3 huttes marque 8 points

2) Dignitaire intermédiaire

Tous les joueurs placés sur l'un des emplacements de ce dignitaire récupèrent une carte *Charrue* dans la pioche des cartes *Charrue*. Le joueur avec le plus de huttes sur ce dignitaire (et en cas d'égalité, le joueur placé le plus haut) se sert en premier, et ainsi de suite jusqu'à l'épuisement des cartes.

Rappel : un joueur ne peut pas posséder plus d'une carte Charrue.

3) Dignitaire inférieur

Pour chaque hutte placée sur l'un des emplacements de ce dignitaire, les joueurs avancent leur disque d'un cran sur la piste des chameaux.

Une fois les bonus décomptés, tous les joueurs récupèrent leurs huttes.

IV) Offrandes

Les joueurs marquent des points en fonction de leurs offrandes aux dieux. Chaque joueur marque un nombre de points égal au nombre de sites de ziggourats qu'il possède sur le plateau multiplié par le chiffre indiqué par son disque d'offrande. Le disque d'offrande de chaque joueur est ensuite remis à zéro.

Note : les joueurs comptent tous les sites de ziggourats, que celles-ci soient terminées ou non.

V) Règne suivant

Lors du deuxième et du troisième Règne, la carte *Bonus* est mise en place. Elle s'ajoutera au total des cartes *Expansion* lors de la prochaine Crue.

Note : la carte Bonus n'est utilisée que dans la version à 4 joueurs.

Le premier joueur tire une nouvelle carte *Expansion* et la place sur le premier emplacement d'expansion. Un nouveau tour commence.

Fin du Jeu

Le jeu prend fin après la Crue du 3ème Règne. Les joueurs marquent alors un certain nombre de points de bonus :

- Chaque joueur marque 1 point par tuile ziggourat construite
- Chaque joueur marque 1 point pour une carte *Charrue*
- Chaque joueur marque 1 point par tranche de 2 chameaux restants

Le joueur le plus avancé sur la piste de score prend le contrôle d'Assur et remporte la partie. En cas d'égalité pour la première place, tous les joueurs ex-æquo sont victorieux. Ils se partagent les destinées de l'empire naissant !

Assur : les joueurs comptent leur influence. Rouge est premier avec 7 (3+3+1). Vert (1+1) et Jaune (2) sont à égalité avec 2 points, mais Vert passe en premier car il a posé 2 huttes. Rouge marque 10 points, puis défausse la plus forte carte (un 4). Vert marque les 6 points restant et défausse la plus forte carte (un 4). Jaune marque 2 points et défausse la carte restante. Bleu ne marque rien car il n'est pas placé sur la piste.



Dignitaires : les joueurs comptent leurs bonus. Vert a placé 2 huttes sur le dignitaire inférieur, il gagne donc 2 chameaux. Jaune a placé une hutte sur le dignitaire intermédiaire, il gagne donc 1 carte Charrue. Rouge a placé deux huttes sur le dignitaire supérieur et 1 sur le dignitaire inférieur, il gagne donc 4 points et 1 chameau.

Offrandes : Jaune a 3 ziggourats sur le plateau et son disque occupe la case «x3» de la piste d'offrande. Il marque donc 9 points.

Assyria à 3 joueurs

Le jeu est identique à la version 4 joueurs mais :

- Les joueurs jouent sur une version réduite du plateau où les emplacements de départ sont différents (voir ci-dessous).
- Les joueurs utilisent 12 puits au lieu de 16 et 3 cartes *Charrue* au lieu de 4
- Lors de la Préparation, les joueurs tirent 3 cartes (au lieu de 4) pour faire le choix initial
- Lors des Semailles, le joueur tire 2 fois 4 cartes *Nourriture* pour faire l'installation

Assyria à 2 joueurs

Le jeu est identique à la version 4 joueurs mais :

- Les joueurs jouent sur une version réduite du plateau où les emplacements de départ sont différents (voir ci-dessous).
- Sur les 4 emplacements de départ, chaque joueur en choisit un librement.
- Les joueurs utilisent 8 puits au lieu de 16 et 2 cartes *Charrue* au lieu de 4
- Lors de la Préparation, les joueurs tirent 2 cartes (au lieu de 4) pour faire le choix initial
- Lors des Semailles, le joueur tire 2 fois 3 cartes *Nourriture* pour faire l'installation
- Lors du décompte d'Assur, le joueur avec le plus d'influence marque la totalité des points. Le second ne marque rien au 1er Règne et la valeur de la carte la plus basse lors des deux autres Règnes.



Assyria à 3 joueurs



Assyria à 2 joueurs

Résumé du jeu

TOUR DE JEU

I - Agriculture :

- A) Semailles : le premier joueur tire 2 fois 5 cartes *Nourriture* et les ordonne.
- B) Récolte : dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une des colonnes de 2 cartes.
- C) Nouvel ordre du tour : en fonction des colonnes choisies, un nouvel ordre du tour est établi.

II - Expansion : chaque joueur, dans l'ordre, effectue toutes ces actions.

- A) Nouvelles huttes : le joueur place autant de huttes que la valeur de la carte *Expansion* de ce tour.
- B) Ravitaillement : avec ses cartes, le joueur ravitaille ses huttes.
- C) Famine : les huttes non ravitaillées sont retirées du plateau.
- D) Puits : le joueur peut placer des puits à l'intersection de 3 hexagones sur lesquels il a des huttes.
- E) Revenus & Prestige : le joueur prend ses revenus et marque des points.

III - Action : chaque joueur, dans l'ordre, dépense tout ou partie de ses chameaux.

- A) Construire / agrandir une ziggourat.
- B) Intriguer à Assur.
- C) Faire une offrande aux dieux.
- D) Acheter une carte *Charrue* / *Nourriture*.

Fin du tour : si le règne n'est pas terminé, on place une nouvelle carte *Expansion*. Sinon on effectue une Crue.

CRUE

I) Inondation : chaque hutte placée sur le fleuve est retirée.

II) Assur : les joueurs comptent leur influence et marquent des points en fonction des cartes *Expansion* de ce Règne.

III) Dignitaires : les joueurs marquent des bonus en fonction des dignitaires sur lesquels ils sont placés.

IV) Offrandes : les joueurs multiplient leur position sur la piste d'offrande par leur nombre de ziggourats sur le plateau.

V) Règne suivant : la carte *Bonus* est mise en place (4 joueurs). Une nouvelle carte *Expansion* est mise en place.

FIN DU JEU

À la fin du troisième Règne, les joueurs marquent 1 point par tuile ziggourat, 1 point par carte *Charrue* et 1 point par 2 chameaux restants.