

АМУЛ

Правила игры

ОБ ИГРЕ

В настольной игре «Амул» вы станете торговцами, желающими обрести богатство и успех в древнем торговом городе в сердце пустыни. Мерой вашего успеха станут **очки престижа** (ОП).

Вы в течение 9 раундов будете поставлять товар, выкладывая на рынок по одной карте с руки; закупать товар, забирая карты с рынка на руку; и наконец, разыгрывать с руки карты, которые и принесут вам ОП в конце игры. Но будьте внимательны: некоторые карты приносят ОП, только если к концу игры останутся у вас на руке!

СОСТАВ ИГРЫ

183 карты:

- › 147 карт **рынка***
- › 16 карт **дворца**
- › 9 карт **базара***
- › 1 карта эмира (она обозначает игрока, с которого начинается игра)
- › 1 карта «Первый ход» (на обороте — памятка по подготовке к игре)
- › 1 карта-счётчик раундов (на обороте — памятка по подсчёту очков)
- › 8 карт-памяток по фазам раунда (на обороте — памятка по подсчёту очков за превосходство)

1 планшет городской площади (у каждого края планшета указано, какой квартал Амула — **рынок, дворец** или **базар** — к нему примыкает)

1 блокнот для подсчёта очков

Правила игры

Справочник

Рубашки карт



Карта рынка



Карта дворца



Карта базара



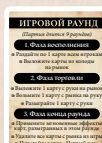
Карта «Первый ход»



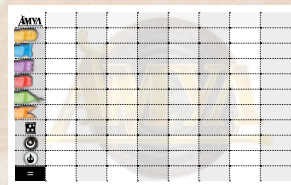
Планшет городской площади



Карта эмира Карта-счётчик раундов



Карта-счётчик по фазам раунда



Блокнот для подсчёта очков

* **Ч** В базовом режиме не используются карты **рынка «Чай»** (8 карт) и карта **базара «Торговка чаем»** (1 карта) — уберите их в коробку. Эти карты нужны для варианта игры «Чайный путь», описанного на стр. 7.



Карта **рынка**



Карта **дворца**
(обрамление — мрамор)



Карта **базара**
(обрамление — пергамент)

- ① — цвет карты; ② — символы атрибутов; ③ — символ игровой области и/или руки; ④ — номер карты;
- ⑤ — название карты; ⑥ — символ комбинации карт; ⑦ — символ учитываемых карт; ⑧ — эффект карты;
- ⑨ — минимальное количество игроков; ⑩ — рубашка карты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Отберите из общей стопки карты, которые будут использоваться в игре. В правом нижнем углу каждой карты **рынка**, **дворца** и **базара** (в голубом круге) указано число — это минимальное количество игроков, при котором в игру вводится такая карта. Для партии вам понадобятся все карты, на которых это число меньше или равно количеству игроков. Остальные карты уберите в коробку.

Пример: в игре с 5 участниками участвуют только карты с числами **3**, **4** и **5**.

Затем разделите карты, которые вы отобрали, на 3 отдельные стопки по типам. Поместите планшет городской площади в центр стола.

- 2 Сформируйте дворец: выложите все карты **дворца** из подготовленной стопки лицевой стороной вверх у края планшета, к которому примыкает **дворец**.



- 3 Сформируйте базар: выложите все карты **базара** из подготовленной стопки лицевой стороной вверх у края планшета, к которому примыкает базар.

- 4 Перемешайте стопку карт **рынка** и положите лицевой стороной вниз у края планшета, к которому примыкает **рынок**. Это **колода рынка**.

- 5 В закрытую раздайте всем игрокам по 5 карт из колоды **рынка** на руку.

Примечание: не показывайте свои карты соперникам!

- 6 Раздайте всем игрокам по 1 карте-памятке по фазам раунда.
- 7 Случайным образом выберите игрока, который получит карту эмира, — в этой партии он будет следить за счётчиком раундов и именно с этого участника начнётся игра. Передайте этому игроку также карту «Первый ход» и карту-счётчик раундов, на которую он должен выложить карту эмира так, чтобы была видна только цифра 1.
- 9 Можете начинать игру!



- 8 При подготовке к игре не забудьте оставить достаточно свободного места на столе перед каждым участником — это его отдельная игровая область для выкладывания карт. В ходе игры участники должны выкладывать карты в свои игровые области так, чтобы они были видны всем игрокам.

ХОД ИГРЫ

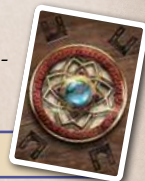
Партия состоит из 9 раундов. После окончания 9-го раунда происходит подсчёт ОП. Игрок, набравший наибольшее количество ОП, побеждает.

Каждый раунд состоит из трёх фаз, которые разыгрываются в следующем порядке: **фаза восполнения**, **фаза торговли** и **фаза конца раунда**. Каждая фаза состоит из нескольких этапов, описанных ниже.

Фаза восполнения

1 Раздайте игрокам карты рынка

В начале каждого раунда, включая первый, игрок с картой эмира взакрытую раздаёт всем участникам по 1 карте из колоды **рынка**.



Проверьте: после этого этапа у каждого игрока должно быть 6 карт **рынка** на руке.

2 Пополните рынок

Выложите карты из колоды **рынка** лицевой стороной вверх у стороны планшета, к которой примыкает **рынок**. Количество карт, которые вы должны выложить на этом этапе, зависит от количества игроков:

3 игрока

1 карта

4 игрока

2 карты

5–8 игроков

3 карты



Пример: пополнение **рынка** в игре для 4 игроков

Примечание: не выкладывайте карты на **базар** и во **дворец**.

Пополнив **рынок**, переходите к **фазе торговли**.

Фаза торговли


1 Выложите 1 карту с руки на рынок

Все игроки **одновременно** выбирают по 1 карте с руки и кладут её лицевой стороной вниз рядом с другими картами на **рынке**. Затем переверните все выложенные карты лицевой стороной вверх.

2 Возьмите 1 карту с рынка

Начиная с игрока с картой «Первый ход» и далее по часовой стрелке, все участники по очереди берут на руку с **рынка** по 1 карте, лежащей лицевой стороной вверх.



Важно: после того как вы сыграете столько раундов, сколько участников в игре, порядок хода изменится — сначала карты с **рынка** в особом порядке будут брать игроки, у которых есть карты с , а затем все остальные участники (подробнее на стр. 6).

Примечание: на этом этапе карты из **дворца** и с **базара** брать нельзя.

Проверьте: после того как игроки возьмут по 1 карте с **рынка**, у всех на руке снова должно быть по 6 карт.

3 Разыграйте карты

Все игроки **одновременно** выкладывают по 1 карте **рынка** с руки в свою игровую область лицевой стороной вниз. При выборе карты следует учитывать следующее:

- › если на карте указан только символ игровой области (🏠), то вы, открыв её, должны оставить её в вашей игровой области;
- › если на карте указан только символ руки (✋), то вы, открыв её, должны немедленно удалить её из игры;
- › если на карте есть оба символа, то вы, открыв её, должны оставить её в вашей игровой области.

Таким образом, в ходе игры участникам выгоднее разыгрывать карты с 🏠, а карты с ✋ оставлять на конец игры.

Затем участники **одновременно** открывают выложенные карты.

Примечание: все карты, которые вы не разыграли в этом раунде, остаются у вас на руке, и вы можете разыграть или выложить их на **рынок** в следующих раундах. Карты с ✋ можно будет открыть и не удалять из игры только перед **подсчётом очков**.

Подсказка: следите за тем, какие карты ваши соперники выкладывают на **рынок**, берут на руку и разыгрывают. Помните, что некоторые карты на руках соперников будут открыты только в конце игры и могут оказать влияние на ОП всех игроков.

Проверьте: на этом этапе у каждого игрока должно быть 5 карт **рынка** на руке и, как правило, столько карт в игровой области, сколько раундов было сыграно, включая текущий.

После того как все игроки откроют выложенные карты, переходите к **фазе конца раунда**.

Фаза конца раунда

1 Примените мгновенные эффекты карт

Начиная с игрока с картой «Первый ход» и далее по часовой стрелке, по очереди примените все мгновенные эффекты карт, разыгранных в этом раунде.

Важно: после того как вы сыграете столько раундов, сколько участников в игре, порядок применения эффектов изменится — сначала в особом порядке применять эффекты будут игроки, у которых есть карты с 🏠, а затем все остальные участники (подробнее на стр. 6).

Эффекты некоторых карт позволяют поместить в свою игровую область карты из **дворца**, с **базара** или **рынка** (подробнее они описаны в справочнике). Только с помощью таких эффектов вы сможете заполучить карты **дворца** и **базара**.

Примечание: мгновенными эффектами обладают карты «Арабский купец», «Монгольский купец», «Сделка», «Мародёр» и «Падишах моголов».

2 Сбросьте карты рынка

Удалите из игры все раскрытые карты, оставшиеся на **рынке**.

3 Передайте карту «Первый ход»

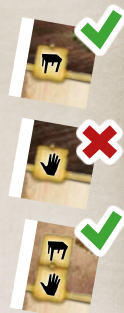
Карта «Первый ход» передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Примечание: карта эмира остаётся у одного и того же участника на протяжении всей игры.

4 Обозначьте начало нового раунда

Игрок с картой эмира сдвигает эту карту на 1 деление вправо по счётчику раундов так, чтобы на счётчике раундов стал виден номер следующего раунда.

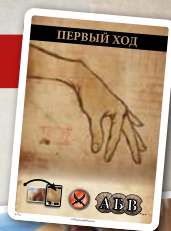
После этого начинается **фаза восполнения** нового раунда.



Доблесть

Когда карта «Первый ход» вернётся к игроку с картой эмира, на этапах «Возьмите 1 карту с рынка» **фазы торговли** и «Примените мгновенные эффекты карт» **фазы конца раунда** изменится порядок хода. С этого момента он будет определяться превосходством по доблести. Для определения доблести каждый участник должен посчитать **все символы доблести** (☒) на картах, которые находятся в его игровой области.

Важно: теперь игроки, в чьих игровых областях есть карты с ☒, раньше остальных участников берут карты с рынка в **фазе торговли** и применяют мгновенные эффекты разыгранных карт в **фазе конца раунда**. Это также указано в нижней части карты «Первый ход».



Пример: в игровой области Софии находятся 3 карты, изображённые на иллюстрации справа. На каждой из них указан 1 ☒, а значит, её доблесть равна 3.



Первым право хода получит игрок с наибольшей доблестью. В случае ничьей претенденты совершают ходы в алфавитном порядке букв на символах порядка хода (А, Б, В...), которые указаны под ☒.

Пример: в игровой области Ивана находятся 2 карты, изображённые на иллюстрации справа. Как и у Софии, его доблесть равна 3. Но на одной из его карт указана буква Б, поэтому он совершает ход раньше Софии, на картах которой самая близкая к началу алфавита буква — это Г.



Затем право хода передаётся участнику со следующим наибольшим количеством ☒ на картах в игровой области и так далее.

После того как все участники, в игровых областях которых есть карты с ☒, совершили ходы в описанном выше порядке, игроки без таких карт совершают ходы по часовой стрелке, начиная с игрока с картой «Первый ход» (или ближайшего к нему участника по часовой стрелке, если игрок с картой «Первый ход» уже совершил ход благодаря карте с ☒).

Примечание: не забывайте передавать карту «Первый ход» в конце каждого раунда — она определяет порядок хода для игроков без карт с ☒.

КОНЕЦ ИГРЫ

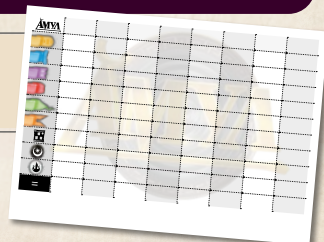
Игра завершается после 9-го раунда. Все игроки **немедленно** удаляют из игры оставшиеся у них на руках карты без 🖐, а остальные (карты с 🖐) выкладывают в свои игровые области.

Проверьте: в идеальном случае у каждого участника в игровой области будет 5 карт с 🖐 и 9 карт с 🏰 (плюс карты, полученные за счёт мгновенных эффектов).



Подсчёт очков

Примечание: некоторые карты приносят разное количество ОП в зависимости от того, соблюдены ли указанные на них условия (подробное описание условий карт см. в справочнике).

Выберите игрока, который будет заносить полученные участниками ОП в блокнот для подсчёта очков.



Карты рынка и дворца

Игрок с блокнотом называет цвет карт **рынка**  или **дворца** , ОП за которые будет заносить в соответствующую строку таблицы. Каждый игрок подсчитывает ОП за карты этого цвета в своей игровой области и сообщает игроку с блокнотом. Затем игроки подходят к подсчёту ОП за карты следующего цвета.

Карты базара

Затем начинается подсчёт очков за карты **базара** : каждый игрок подсчитывает ОП за такие карты в своей игровой области и сообщает игроку с блокнотом.



Превосходство по арабским и монгольским символам

Теперь каждый игрок должен посчитать арабские (☉) и монгольские (☼) символы на своих картах. ОП за превосходство по арабским и монгольским символам начисляются отдельно.

ОП за превосходство по ☉ начисляются игрокам с наибольшим количеством таких символов. Участники, занявшие первые 3 места по такому превосходству, получают указанное ниже количество ОП:

Первое место

8 ОП

Второе место

4 ОП

Третье место


2 ОП

При ничьей претенденты получают ОП за низшее из мест, которое делят. Если претендентов больше, чем оставшихся мест, каждый из них получает 0 ОП.

Пример: у Софии наибольшее количество ☉ на картах, и она получает 8 ОП за первое место. Иван и Павел насчитали одинаковое количество ☉ на картах и являются следующими игроками по превосходству по этим символам. Это значит, что они делят второе и третье место, и каждый из них получает 2 ОП. В таком случае 4 ОП за второе место не получает ни один игрок. Если бы с Иваном и Павлом соперничал ещё 1 претендент, все они так же делили бы второе и третье место, но так как их было бы трое, а оставшихся мест всего два, каждый из них получил бы 0 ОП.

Затем по тем же правилам начисляются ОП за превосходство по ☼.

Определение победителя

Участник, набравший наибольшее количество ОП, побеждает в игре. В случае ничьей побеждает претендент, на картах которого больше .

Ч ВАРИАНТ ИГРЫ «ЧАЙНЫЙ ПУТЬ»

Примечание: в базовом варианте игры колода **рынка** должна полностью закончиться за 9 раундов. Поэтому опытные игроки могут выстраивать стратегию, зная, что та или иная карта обязательно выйдет из колоды в ходе игры.

Чтобы добавить в игру больше вариативности, можно ввести в неё ещё один вид товара — чай. Подготовка к игре в таком случае проходит по обычным правилам, но со следующим исключением: замешайте в колоду рынка карты «**Чай**», а на **базар** добавьте карту «**Торговка чаем**». В рекомендуемом варианте игры добавьте карты «**Чай**» в соответствии с количеством игроков. Однако при желании вы можете добавить любое количество этих карт.



Проверьте: при игре в вариант «Чайный путь» в конце девятого раунда в колоде рынка должно остаться ровно столько карт, сколько карт «**Чай**» вы добавили при подготовке к игре.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ В ИГРЕ

В этой таблице указано, какие карты и в каком количестве используются при заданном количестве игроков. Карты **дворца** отмечены буквой **Д**, а карта «**Торговка чаем**» — буквой **Ч**.

	3	4	5	6	7	8
Арабский генерал		1				
Арабский караван	1					
Арабский купец	2	1	1		1	1
Арабский меч	1					
Арабский оберег	1					
Арабский принц			1			
Арабский страж	2	1				
Арабский шпион					1	
Беглянка				1		
Верблюд	6					
Воровка	1					
Гонец		1				
Городская стража				1		
Дервиш	Д					
Дипломат		1				
Золото	4		1, Д	1	1	1
Ковёр	3					
Контрабандистка	1					
Кочевница					1	
Куртизанка						1
Лавочница				1		
Лампа	2	Д		1		
Мак	1		1		Д	
Мародёр	1	1		1		
Масло	2, Д	Д		1		
Медальон				Д	1	
Монгольский генерал		1				
Монгольский караван	1					
Монгольский купец	2	1	1		1	1

	3	4	5	6	7	8
Монгольский меч	1					
Монгольский оберег	1					
Монгольский принц			1			
Монгольский страж	2		1			
Монгольская шпионка					1	
Наёмники					1	
Нефрит			3			
Огранщик		1				
Опенщица специй		1				
Падишах моголов				1		
Погонщики верблюдов			1			
Самоцвет		6	1	Д	1	1
Сборщица налогов		1				
Сделка	3	1	1	1	1	1
Серебро	4, Д	1	1	1	1	1, Д
Слоновая кость				3		
Специи	4, Д	3	2, Д	1	2	2, Д
Танцовщица						1
Торговец/Торговка	3, Ч	1	1	1	1	1
Фарфор	3					
Хозяйка лавки специй	1					
Чай	3	1	1	1	1	1
Чёрное дерево						3
Шатёр	Д					
Шейх					1	
Шёлк			7		Д	1
Ювелир		1				
Юрта	Д					
Ярмарка	1					

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Ремо Концадори и Стефано Негро
 Развитие игры: Маркус Бремер
 Художественное оформление и дизайн: Йере Касанен
 Художник: Эйлин Шери

Редакторы оригинального издания: Оскар Вестерхолм,
 Маркус Бремер, Йере Касанен, Ван Уиллис



© 2020 Lautapelit.fi Oy
 Urho Kekkosen katu 1
 00100 Helsinki, Finland
 www.lautapelit.fi

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
 Руководство производством: Иван Попов
 Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова
 Дополнительная вычитка: Александр Кожевников
 Переводчик: Даниил Яковенко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
 Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян
 Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2020 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно
hobbyworld.ru