



АМСТЕРДАМ

Правила игры

ОБ ИГРЕ

Добро пожаловать в Амстердам!

Вы берёте на себя роль влиятельных торговцев в Амстердаме конца XIX века. Ваши предприятия будут производить товары, которыми так знамениты Нидерланды: например, голландский сыр, кружево, хрусталь и керамическая плитка. Доставляйте готовые изделия на портовые склады для последующей продажи во всех уголках мира. Повышайте свою репутацию и престиж с помощью успешной торговли, расширения своего влияния в городе и стратегических альянсов с влиятельными чиновниками.

В каждом раунде вы выбираете одну новую карту и два из шести кубиков, которые обеспечивают вас ресурсами. Используя эти ресурсы, вы активируете карты, приобретаете жилые кварталы и перемещаете свои баржи, доставляя товары на склады. Самый талантливый и дальновидный торговец сможет максимально повысить свой престиж. Игрок, набравший в конце игры наибольшее количество очков престижа, становится победителем.

СОСТАВ ИГРЫ

Основная игра:

- Игровое поле



- Планшет раундов с ячейками для карт



- Жетон счётчика раундов



- 36 жетонов товаров

Пиво Луковица Сыр Мебель Женевер
 тюльпана



- 16 жетонов рынка



- 40 монет

30×1 гюльден 10×3 гюльдена

- 25 жетонов штрафа



- Жетон первого игрока



- 240 фишек ресурсов (чёрного, коричневого, фиолетового, розового, оранжевого и серого цветов)



Каждого цвета: $30 \times$ маленьких (ценностью 1) $10 \times$ больших (ценностью 5)
Далее в правилах они будут называться «ресурсы».

- Планшет ресурсов



- 6 кубиков (чёрного, коричневого, фиолетового, розового, оранжевого и серого цветов)



- 132 карты

54 ремесленника (зелёные) 54 здания (синие) 24 района (светло-коричневые)



Оборотная сторона



Примечание. Для удобства игроков, которые испытывают трудности при различении цветов, каждому цвету соответствует специальный символ. Такие символы встречаются на игровом поле, планшетах, картах и некоторых жетонах.

Коричневый Серый Фиолетовый Оранжевый Розовый Чёрный

- 6 жетонов районов



- 12 фигурок докеров (по 2 голубого, тёмно-бордового, белого, жёлтого, светло-розового и светло-зелёного цветов)



- Полотняный мешок
- 10 жетонов «x5»



- Приложение с описанием карт и жетонов
- Правила игры

Дополнение № 1 «Особые рабочие» (стр.14)



1 фигурка бригадира



1 фигурка управляющего

Дополнение № 2 «Секретные заказы» (стр.15)

42 жетона секретных заказов для финального подсчёта очков престижа



Дополнение № 3 «Чёрный торговец» (стр.16)

фигурка Штефана Фельда



Дополнение № 4 «Дополнительные жетоны рынка» (стр.16)

8 жетонов рынка



4 × CA



4 × CB

- 40 жетонов действия
Необходимы, чтобы отмечать карты, эффект которых был применён.



Компоненты игроков

(4 комплекта разных цветов: красный, зелёный, жёлтый и синий)

- Планшет игрока



- 2 карты-памятки



- Рондель

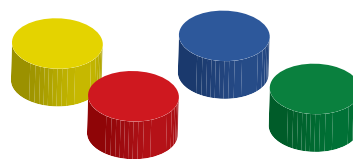
Каждый рондель состоит из основания и вращающейся части. Вставьте вращающуюся часть в основание.



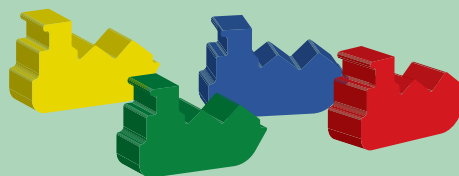
- 15 жетонов контроля



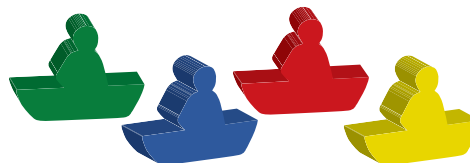
- Жетон «100/200»



- Фишка Амстела (для обозначения очередности хода)



- Фишка баржи



- Фишка лодки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Положите **игровое поле** в центр стола. На нём изображён город Амстердам и его порт.
 - Город разделён на **6 районов**, каждый со своим цветом крыш зданий. Каждый район состоит из **6 жилых кварталов**.
 - В порту расположено **9 больших складов** и **4 пакгауза** меньшего размера, рядом с которыми расположены **пирсы** ⚓ (служат для **разгрузки** товаров с барж), а также **6 погрузочных причалов** 🚢 (служат для **погрузки** товаров на баржи, а также для **посадки/высадки докеров**). Все эти строения соединены водными путями, по которым игроки будут перемещать **фишки барж**.
 - На **реке Амстел**, которая проходит через весь город, расположены 19 ячеек для **фишек Амстела** (последняя самая большая ячейка считается за одну). Реку пересекают 4 моста.
 - В правом нижнем углу игрового поля изображена **контора** для докеров.
 - В левом нижнем углу игрового поля расположен **чёрный рынок** с 9 ячейками для жетонов товаров.
 - Вдоль игрового поля расположена **дорожка подсчёта очков престижа (ОП)**.
- 2) Разместите **12 докеров** на погрузочных причалах 🚢. Поместите их в мешок и, доставая по 2 фигурки, выставляйте на пустые ячейки причалов, пока не заполните их все. **Убедитесь, что на причалах нет двух докеров одинакового цвета и что ни один докер не стоит на причале своего цвета.**
- 3) Поместите **все жетоны товаров** (далее «товары») в мешок. Затем случайным образом доставайте по 1 жетону и размещайте в каждом жилом квартале города. Убедитесь, что вы не накрыли символы ресурсов и они видны.
- 4) Положите **6 жетонов районов** в мешок и хорошо перемешайте. Выгащите количество жетонов, **равное количеству игроков минус 1** (например, 2 жетона при игре втроём), и положите их лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Положите рядом один дополнительный жетон района обратной стороной вверх с информацией об ОП за район с наибольшим количеством жетонов контроля. Оставшиеся жетоны районов уберите в коробку.

Счётчик раундов



🎮 Подготовка игроков 🎮

- 14) Каждый игрок выбирает один из 4 цветов (красный, зелёный, жёлтый или синий) и берёт компоненты этого цвета.
 - **Жетон «100/200»** положите рядом с дорожкой подсчёта очков.
 - **Планшет игрока** и **2 карты-памятки** положите перед собой.
 - **Рондель**, состоящий из 2 частей, необходимо собрать, вставив вращающуюся часть в основание. Положите рондель рядом со своим планшетом игрока. На внешней кромке ронделя изображены шесть кубиков со значениями от «1» до «6», а также одна стрелка. В центральной части есть семь ячеек – во время игры вы будете помещать ресурсы в эти ячейки и забирать их из той ячейки, которая окажется напротив стрелки.
- Примечание.** Вы можете обменять 5 маленьких фишек ресурсов («1») на одну большую («5») в любой момент, чтобы освободить место в ячейках ронделя.
- **Фишку лодки** поставьте на деление «0/100» дорожки подсчёта очков престижа.
 - **Фишку баржи** разместите у мостков соответствующего цвета на центральной пристани.
 - **15 жетонов контроля** положите на изображение резиденции на своём планшете игрока.



5) Положите **планшет раундов** рядом с игровым полем.

6) Разделите все **карты** по цветам их оборотной стороны, перемешайте каждую стопку и положите в соответствующую ячейку того же цвета на планшете раундов.



7) Разделите **16 жетонов рынка «А»** и «В» на две стопки, перемешайте отдельно каждую стопку лицевой стороной вниз и, не подглядывая, верните по **2 случайных жетона** из каждой стопки в коробку. Сформируйте стопку из **12 оставшихся жетонов**, так чтобы 6 жетонов «В» были внизу стопки, а 6 жетонов «А» – наверху. Разместите полученную стопку на соответствующую ячейку на планшете раундов, откройте верхний жетон и поместите его лицевой стороной вверх рядом со стопкой. Жетоны «А» будут использоваться в 1-6 раундах, а жетоны «В» – в 7-12.



8) Разместите **жетон счётчика раундов** на счётчике раундов так, чтобы в окошке жетона был виден номер текущего раунда и его дополнительные правила (подробнее смотри на стр. 12). Жетон будет перемещаться после каждого раунда, отмечая количество сыгранных раундов.

Примечание. Если вы хотите сыграть короткую партию, играйте 10 раундов вместо 12. Для этого перед началом игры разместите жетон счётчика раундов на делении «3» счётчика раундов. В этом случае возьмите по 5 жетонов рынка «А» и «В» (или «С»).

9) Положите **планшет ресурсов** рядом с игровым полем.

10) Разделите **фишки ресурсов** по цвету и сформируйте общий запас, разместив фишки на зданиях соответствующего цвета на планшете ресурсов.

11) Разместите **6 кубиков** в нижней части планшета.

12) Разделите **монеты** по номиналу и положите на соответствующее место на планшете ресурсов, формируя общий запас. Рядом положите **жетоны действия** и **жетоны штрафа**.

13) Положите отдельно **жетоны «x5»**. Они используются только при необходимости (подробнее смотри на стр. 12)

- **Фишку Амстела** поместите на тёмно-синей стартовой ячейке на реке Амстел. Сперва сложите фишки Амстела всех игроков в мешок, а затем, не подглядывая, достаньте их по 1, размещая фишки друг на друга.

Примечание. От расположения фишек Амстела зависит очерёдность хода игроков во время игры (а также эта очерёдность важна для шагов 15 и 16 этапа подготовки). Игроки ходят по очереди, начиная с игрока, чья фишка продвинулась дальше по реке. Если в ячейке несколько фишек, первым будет ходить тот, чья фишка расположена выше.

- **1 гульден** – это стартовый капитал игрока. Положите монету в кошелек на вашем планшете игрока. Все игроки должны видеть количество монет друг у друга.

- Тот, чья фишка Амстела находится сверху, получает **жетон первого игрока**. Далее этот жетон будет переходить игроку, чья фишка продвинется дальше всех по реке.

Резиденция (для жетонов контроля) **Временный склад** (для временного хранения жетонов товаров) **Записник** (для хранения 1 ресурса в конце раунда) **Мельница** (для жетонов действия)



Под вашим планшетом игрока расположены ячейки для 5 карт. Активировав карту, разместите её над планшетом. Количество карт, которые можно активировать, не ограничено.

Баржа (для перевозки неограниченного количества ресурсов и не более 2 докеров)

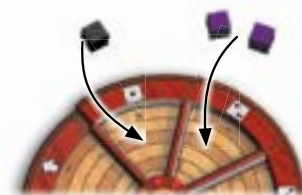
Кошелек (для монет)

Выполнив шаги 15 и 16 подготовки, описанные ниже, вы можете начинать игру с 1-го раунда.

15) В зависимости от количества участников возьмите из соответствующих стопок карт ремесленников и зданий указанное в таблице справа количество карт и положите их лицевой стороной вверх рядом с планшетом раундов.

| | | | |
|--|---|---|---|
| | | | |
| | 1 | 2 | 3 |
| | 2 | 2 | 2 |

Начиная с игрока, чья фишка Амстела находится **внизу стопки**, и далее в обратном порядке хода (следующим будет игрок, чья фишка лежит второй снизу и так далее), каждый игрок выбирает 1 из этих карт и размещает в любой из 5 ячеек **в нижней части** своего планшета игрока. После того, как все игроки сделали выбор, поместите оставшиеся карты в область для стопки сброса на планшете раундов.



16) Затем в порядке хода (начиная с игрока, чья фишка Амстела находится сверху) каждый игрок выбирает **1 ресурс** (маленькую фишку) из общего запаса и размещает его в ячейке ронделя со значением . Затем каждый игрок выбирает ещё **2 ресурса** и размещает их в ячейке ронделя со значением . Эти 2 ресурса должны быть одного любого цвета по выбору игрока (он также может совпадать с цветом ресурса в первой ячейке).

Пример. Анна берёт 1 чёрный ресурс и 2 фиолетовых из общего запаса. Она размещает их в ячейках своего ронделя.

Ход игры

Игра длится 12 раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз, описанных ниже.

| | | | |
|--|------------------|--|----------------------------|
| | Фаза I: | | Добор карт |
| | Фаза II: | | Получение ресурсов |
| | Фаза III: | | Выполнение действий |
| | Фаза IV: | | Конец раунда |

Примечание. Некоторые карты, которые вы будете активировать в ходе игры, могут изменить правила, описанные в данном буклете. В этом случае всегда следуйте тексту карт.

Описание карт

В игре всего 132 карты: 54 **ремесленника** (зелёные), 54 **здания** (синие), 24 **района** (светло-коричневые).

Стоимость активации

В центре каждой карты в белой рамке изображены определённые ресурсы – это стоимость, которую игрок должен оплатить, чтобы активировать карту и разместить её **над** своим планшетом игрока.

В игре 6 цветов ресурсов. Для удобства игроков, которые испытывают трудности при различении цветов, также используются специальные символы. Каждый из них соответствует определённому цвету и встречается как на картах, так и на игровом поле и некоторых жетонах.



Коричневый Серый Фиолетовый Оранжевый Розовый Чёрный

Тип эффекта

Карты, лежащие **над планшетом** игрока, считаются **активными**, и вы в определённый момент игры можете использовать их эффект. На каждой карте справа от стоимости активации изображён символ, обозначающий момент, когда применяется эффект этой карты. Подробное описание типов эффектов вы найдёте в приложении.

Один раз в Фазе I / II / III

Постоянный эффект

В конце игры



Эффект и Номер карты

У каждой активной карты срабатывает определённый эффект, который позволяет выполнить какое-либо действие или получить карты, деньги, ресурсы или очки престижа. Эффект указан в нижней части карты. Эффекты всех карт подробно описаны в приложении. Нужную карту вы можете найти по её уникальному номеру, указанному слева от стоимости активации.

| Ремесленники | Здания | Районы |
|--------------|--------|--------|
| | | |
| | | |

Стоимость активации

Тип эффекта

Номер карты

Эффект



■ Фаза I: Добор карт

Откройте необходимое количество карт из соответствующих стопок на планшете раундов в зависимости от количества игроков.

♠♠: 2 района + 1 здание + 1 ремесленник

♠♠♠ (нечётный раунд): 2 района + 1 здание + 2 ремесленника

♠♠♠♠ (чётный раунд): 2 района + 2 здания + 1 ремесленник

♠♠♠♠♠: 2 района + 2 здания + 2 ремесленника

В порядке хода (в зависимости от расположения фишек Амстела) каждый игрок **должен выбрать 1 из открытых карт** и разместить её в одной из ячеек в нижней части своего планшета игрока. Эта карта считается **неактивной**, но она может быть активирована в ходе игры. Все оставшиеся открытые карты поместите в стопку сброса.

Примечание. Если у вас есть активные карты, эффект которых срабатывает в Фазе I, можете применить каждую из них один раз в течение этой фазы.

!!! Важно. Если игрок взял карту и должен разместить её, но все 5 ячеек в **нижней части** планшета заняты, он **должен** выбрать и сбросить **одну** из своих 6 карт и взять **жетон штрафа** из общего запаса. Жетон штрафа размещается слева от мельницы на планшете игрока и остаётся там до конца игры.

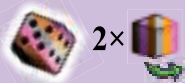


| | ♠♠ | ♠♠♠ | ♠♠♠♠ |
|--|----|------------|------------|
| | 2 | 2 | 2 |
| | 1 | 1 (1 3...) | 2 (2 4...) |
| | 1 | 2 (1 3...) | 2 (2 4...) |



Пример. Анна выбирает карту ремесленника и кладёт её в одну из ячеек в нижней части своего планшета игрока. У неё осталось 3 свободные ячейки для неактивных карт.

Примечание. Игроки могут просматривать карты в стопке сброса в любой момент игры.



2×

■ Фаза II: Получение ресурсов

Первый в порядке хода (в зависимости от расположения фишек Амстела) игрок **бросает все 6 кубиков** одновременно и размещает их в соответствующие цветные ячейки на планшете ресурсов, не меняя выпавшее значение.

Игроки в порядке хода выбирают **любые 2 кубика** (решение других игроков не ограничивает ваш выбор). Игрок **берёт из общего запаса ресурсы** цветов выбранных кубиков в количестве, равном значениям, выпавшим на этих кубиках. Игрок размещает полученные ресурсы в ячейках ронделя, значения которых соответствуют значениям выбранных кубиков.

Примечание. Это действие может выполняться одновременно. Все игроки выбирают по 2 кубика и берут соответствующие ресурсы, если хотя бы один игрок не выразил желания перед тем, как сделать выбор, посмотреть, какие ресурсы взяли соперники. В этом случае следуйте порядку хода.

!!! Важно. В раундах 8-12 высокие результаты броска кубиков необходимо поменять на значение перед выбором ресурсов. См. подробнее на стр. 12 «Бросок кубиков».



Пример. Анна выбирает оранжевый кубик с результатом и коричневый кубик с результатом . Она берёт 2 оранжевых ресурса, которые она размещает в ячейке ронделя со значением , а также 5 коричневых ресурсов, которые размещаются в ячейке со значением .

После того, как все игроки получили и разместили ресурсы, они поворачивают вращающуюся часть ронделя **против часовой стрелки** на одно деление, перемещая таким образом все свои ресурсы на соседние ячейки. Игрок забирает из ронделя все ресурсы, которые оказались в ячейке со стрелкой, формируя свой личный запас доступных ресурсов. Если у игрока на планшете есть ресурс (в запаснике), он добавляет его в запас доступных ресурсов. Игрок может использовать ресурсы из своего запаса для выполнения различных действий в следующей фазе. Ресурсы, оставшиеся в ронделе, считаются недоступными и не могут быть использованы для выполнения действий.

!!/ Важно. Если после поворота вращающейся части ронделя в ячейке со стрелкой нет ни одного ресурса, игрок должен взять 1 жетон штрафа из общего запаса и разместить слева от мельницы на своём планшете игрока. В свой ход в следующей фазе этот игрок может воспользоваться эффектами своих активных карт и, возможно, получить ресурсы, которые может сразу потратить. Также этот игрок сможет выполнить действие «Применить эффект жетона рынка», так как для него не требуются ресурсы.

Примечание. Если у вас есть активные карты, эффект которых срабатывает в Фазе II, можете применить каждую из них один раз в течение этой фазы.



Пример. Анна поворачивает внутреннюю часть ронделя на одно деление против часовой стрелки. В ячейке со стрелкой оказывается 1 чёрный ресурс - он отправляется в её личный запас доступных ресурсов.



Фаза III: Выполнение действий

Игроки действуют в порядке хода (в зависимости от расположения фишек Амстела). В свой ход каждый игрок выполняет нижеописанные действия в любой последовательности и любом сочетании. Если игрок не может или не хочет больше выполнять действие, он пасует и ход передаётся следующему игроку. Фаза III заканчивается после того, как последний игрок выполнил все свои действия.

Во время этой фазы игроки используют ресурсы из своих личных запасов. Игрокам необходимо попытаться использовать все свои ресурсы, так как все неиспользованные ресурсы, кроме одного, вернутся в общий запас на планшет ресурсов.

Примечание. В конце раунда вы можете сохранить **1 ресурс**, разместив его в запаснике на своём планшете игрока. В следующем раунде вы добавите это ресурс в свой личный запас.



Активировать карты (цвет ресурсов важен)

Карты, расположенные в ячейках в нижней части планшета игрока, должны быть активированы перед тем, как вы сможете воспользоваться их эффектами. Для активации карты вы должны заплатить ресурсы, изображённые в центре карты, – верните необходимые ресурсы из вашего личного запаса в общий запас на планшете ресурсов. Затем положите карту над своим планшетом игрока. Теперь эта карта считается активной, и её эффектом можно пользоваться на протяжении оставшейся части партии, начиная с раунда, в котором вы активировали карту.

В качестве подсказки, активируя карту, эффект которой срабатывает только один раз в фазу, берите жетон действия из общего запаса и размещайте его на мельнице на своём планшете игрока. Так вы будете знать, сколько активных карт вы сможете использовать в свой ход.

В свой ход вы можете активировать сразу несколько карт. Вы также можете выполнять другие действия между активациями карт.



Пример. Иван тратит 3 розовых ресурса, чтобы активировать 2 карты. Он возвращает ресурсы в общий запас и кладёт 1 ремесленника и 1 район над своим планшетом игрока. Он берёт 2 жетона действия из общего запаса и размещает их на своей мельнице.

Примечание. Количество карт над планшетом игрока не ограничено!

Примечание. Подробное описание карт вы можете посмотреть на стр.6.



Использовать активную карту (размещение жетона действия)

В свой ход вы можете использовать любые из своих активных карт с типом эффекта III или ∞ в любом порядке, а также выполнять другие действия между применением эффектов карт. Эффект карты с символом III может быть применён только 1 раз в раунд; использовав эффект такой карты, возьмите жетон действия со своей мельницы и положите на эту карту в качестве напоминания, что вы уже ей воспользовались. Никогда не кладите жетон действия на карту с символом ∞!

Примечание. Карты, эффект которых срабатывает 1 раз в Фазу I или II, также необходимо отмечать жетоном действия после применения их эффектов в соответствующей фазе.

Пример. Иван использует эффект только что активированной карты, так как у него есть 1 розовый район. Он получает 1 оранжевый ресурс и перемещает жетон действия со своей мельницы на использованную карту.



Купить жилой квартал (цвет ресурсов важен)

Вы можете выполнить данное действие только 1 раз в свой ход. Если вы хотите купить жилой квартал, вы должны вернуть из личного запаса в общий запас необходимые ресурсы, цвет и количество которых указаны рядом с приобретаемым кварталом.

Заплатив необходимые ресурсы, возьмите жетон товара, лежащий на данном квартале, и положите вместо него один из своих жетонов контроля. Полученный жетон товара разместите на временном складе на своём планшете игрока. Теперь у вас есть этот товар, но он пока не загружен на вашу баржу.

На временном складе может храниться неограниченное количество товаров, при этом они должны быть видны всем игрокам – это открытая информация.

После того, как жилой квартал был куплен, он не может перейти в собственность другому игроку. Игрок может владеть кварталами, которые никак не соединены друг с другом, однако может быть выгоднее контролировать соседние кварталы.

Примечание. Самая большая группа соседних кварталов каждого игрока принесёт ему очки престижа в конце игры. Соседними считаются кварталы, соединённые мостом.



Пример. Мария покупает жилой квартал, стоимость которого 2 розовых ресурса. Она возвращает необходимые ресурсы из личного запаса в общий, размещает жетон товара, который забрала из купленного квартала, на временный склад на своём планшете игрока, а на его место кладёт свой жетон контроля.



Загрузить товары на баржу

В свой ход вы можете загрузить 1 товар или более с временного склада на баржу, переместив жетоны товаров на изображение баржи на вашем планшете игрока. Теперь эти товары находятся на борту.

!!! Важно. Чтобы загрузить товары, ваша фишка баржи должна находиться или на центральной пристани, или на одном из 6 погрузочных причалов.

После загрузки вы можете переместить баржу к пирсу соответствующего склада или любого пакгауза и разгрузить товары. Подробнее о перемещении баржи написано в следующем разделе. Рядом с каждым складом вы найдёте круглые символы с изображением товаров, которые могут на нём храниться, в то время как пакгаузы отмечены символом ? и могут хранить любой товар, но только 1 жетон. Количество товаров, которые можно перевозить на барже, не ограничено.



Пример. На временном складе на планшете Анны лежат 2 товара. Переместив фишку баржи на погрузочный причал, Анна может загрузить товары, переместив жетоны с временного склада на изображение баржи на своём планшете.



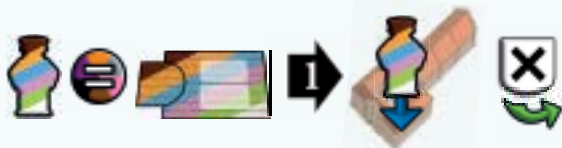
Переместить свою баржу (цвет ресурсов не важен)

В начале игры баржи всех игроков находятся на центральной пристани. Игрок может перемещать свою баржу по ячейкам водных путей на любое расстояние любое количество раз, менять направление движения и/или швартоваться у пирсов складов и пакгаузов (чтобы **разгрузить** товары) или у погрузочных причалов (чтобы **загрузить** товары или **посадить/высадить** докеров). Центральная пристань также считается погрузочным причалом.

За **перемещение** на 1 соседнюю ячейку (в том числе или) вы должны **заплатить 1 ресурс** любого цвета, вернув его из своего личного запаса в общий. На одной ячейке водных путей может находиться неограниченное количество барж.



Если **в конце** перемещения ваша баржа остановилась в ячейке причала , на котором есть 1 или 2 докера, вы **можете взять 1 докера**, посадить его в баржу и **получить 1 гuilderen**. Разместите фигурку докера на 1 из 2 соответствующих ячеек на изображении баржи на вашем планшете. На барже **не может** находиться больше 2 докеров одновременно (любого цвета).



Если вы переместили баржу к причалу того же цвета, что и докер у вас на борту, разместите докера в верхней незанятой ячейке **конторы** на игровом поле (2 докера одного цвета можно высадить одновременно). В трёх верхних ячейках конторы может находиться только по 1 докеру, поэтому все докеры, прибывшие позже, будут размещаться в нижней самой большой ячейке.

Разместив докера в одной из ячеек конторы, вы **сразу получаете** указанное на ней количество очков престижа.



В порту Амстердама **9 больших складов**, на каждом из которых может храниться только указанный вид товара. Если вы переместили баржу к пирсу склада и у вас на борту есть 1 или более жетонов соответствующего товара, положите эти жетоны на незанятые крыши этого склада, начиная с крыши с самым большим значением, и сразу же получите столько же очков престижа. На каждом складе может храниться только 3 жетона товара одного вида.

Примечание. Разгрузка товаров – бесплатное действие.



Пример. Анна возвращает 3 ресурса из личного запаса в общий и перемещает свою баржу к жёлтому причалу через пирс склада тюльпанов и 1 ячейку водного пути.



Пример. Анна размещает светло-розового докера на изображении баржи на своём планшете игрока, получает 1 гульден и кладёт его в кошелёк.



Пример. Баржа Анны перемещается к розовому причалу. Так как Анна – второй игрок, который успевает перевезти докера, она размещает фигурку на второй ячейке конторы и получает 7 ОП.

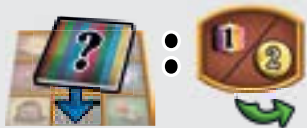


Пример. Анна переместила свою баржу к пирсу склада пива. Анна перемещает жетон пива со своей баржи на игровое поле, положив его на правую крышу склада пива, и получает 4 ОП.



В порту также расположены 4 пакгауза, отмеченные символом . Они могут принять любой товар, но только 1 жетон. Переместив жетон товара на изображение пакгауза, вы сразу получаете указанное количество ОП.

За доставку товаров в 1-7 раундах вы получаете **бонус** за «раннюю доставку» (смотри подробнее на стр. 12)!



Продать товар на чёрном рынке (альтернатива складу)

Товар, полученный при покупке жилого квартала, не обязательно размещать на своём **временном складе**; вместо этого вы можете **сразу же** продать его на **чёрном рынке**, если ячейка соответствующего товара на рынке ещё не занята. Разместив товар на пустой ячейке чёрного рынка, возьмите 1 любой ресурс из общего запаса и добавьте в свой личный запас **или** возьмите 2 гульдена из общего запаса.

Только по 1 жетону товара каждого вида может быть размещено на чёрном рынке. Если ячейка товара уже занята, вы не можете продать такой же товар.



Пример. Маша продаёт на чёрном рынке кофе, который она только что получила, купив жилой квартал. Она решает взять 2 гульдена из общего запаса.

Передвинуть фишку Амстела (цвет ресурсов не важен)



Всего 1 раз в свой ход вы можете подвинуть свою фишку Амстела вперёд на любое количество ячеек. За первую ячейку вы должны вернуть из личного запаса в общий 1 любой ресурс.

Однако, если вы хотите подвинуть свою фишку дальше, за каждую последующую ячейку вы должны заплатить по 2 любых ресурса (смотри в таблице ниже). Если ваша фишка заканчивает передвижение на уже занятой ячейке, поставьте её сверху фишки/фишек, которые там находятся.

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|------|
| | 1 | 3 | 5 | 7 | [-2] |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | [+1] |



Примечание. Если ваша фишка пересекает мост, вы сразу получаете указанное на нём количество очков престижа.



Пример. Иван возвращает 3 ресурса из личного запаса в общий и продвигает свою фишку Амстела на 2 ячейки. Так как его фишка пересекла мост, он получает 4 ОП.

Последняя ячейка:

Игрок, чья фишка первой достигла устья Амстела, размещает её на делении «1» последней ячейки. Следующий игрок ставит свою фишку на «2» и так далее. Таким образом порядок хода для игроков, добравшихся до последней ячейки на Амстеле, будет неизменным до конца игры. Все игроки, чьи фишки достигли последней ячейки, **немедленно получают 10 ОП.**



Применить эффект жетона рынка (для этого действия необходимы гульденны)

Только 1 раз в свой ход вы можете применить эффект жетона рынка, большинство из которых позволяют вам купить очки престижа по текущему курсу, указанному на открытом жетоне рынка. Заплатив указанное на жетоне рынка количество гульденов, т.е. вернув их в общий запас, немедленно получите соответствующее количество очков престижа и дополнительный бонус (предусмотрен на некоторых жетонах).



Примечание. Подробное описание всех жетонов рынка вы можете найти в приложении.



Пример. Мария тратит 1 гульден, чтобы воспользоваться текущим жетоном рынка. Она получает 1 ОП и продвигает свою фишку Амстела на 2 ячейки вперёд.



Фаза IV: Конец раунда

- Вы можете сохранить 1 неиспользованный ресурс, поместив его в записник на своём планшете игрока. Все остальные ресурсы возвращаются в общий запас на планшете ресурсов.
- Верните все жетоны действий с карт, эффекты которых вы использовали (I, II, III), на мельницу на своём планшете игрока.
- Переместите жетон счётчика раундов на следующее деление.
- Откройте новый жетон рынка и разместите его поверх предыдущего открытого жетона.



Примечание. В последнем раунде пропустите фазу IV и переходите к финальному подсчёту очков.

Дополнительные правила

Раунды 1-7 – «Ранняя доставка»



Если вы успеваете доставить товары на склады или в пакгаузы в течение первых 7 раундов, вы получаете бонусные очки престижа за «раннюю доставку». В 1-м раунде вы получаете 7 ОП за каждый доставленный на склад или в пакгауз товар, во 2-м раунде – 6 ОП и так далее.

Бонусные очки добавляются к очкам престижа, получаемым за саму доставку.

Примечание. В качестве напоминания количество получаемых бонусных очков престижа за «раннюю доставку» указаны на счётчике раундов.

Фаза II «Бросок кубика»

Начиная с 8 раунда, нельзя использовать большие результаты, выпавшие на кубиках, так как в этом случае ресурсы из ячеек ронделя с большим значением не успеют попасть в ячейку со стрелкой, чтобы их можно было забрать в личный запас. Поэтому в 8-м раунде все результаты $\begin{matrix} \blacksquare & \blacksquare \\ \blacksquare & \blacksquare \end{matrix}$, выпавшие на кубиках, меняются на \blacksquare , в 9-м раунде все результаты $\begin{matrix} \blacksquare & \blacksquare \\ \blacksquare & \blacksquare \end{matrix}$ и $\begin{matrix} \blacksquare & \blacksquare \\ \blacksquare & \blacksquare \end{matrix}$ на кубиках меняются на \blacksquare и так далее. В 12-м раунде все результаты на кубиках будут изменены на \blacksquare .

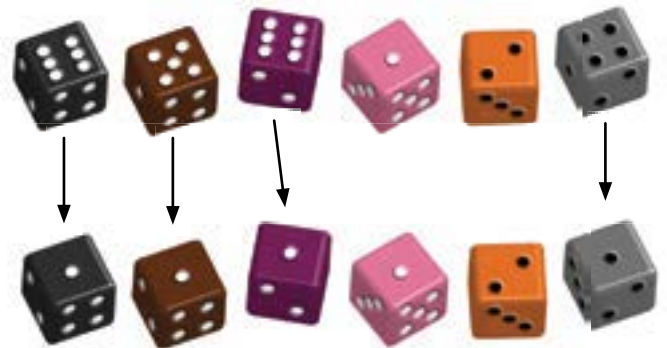
Примечание. В качестве напоминания информация о том, какие результаты необходимо заменить на \blacksquare , указана на счётчике раундов.

Количество игровых компонентов

В отличие от карт, количество ресурсов и монет считается неограниченным. В редких случаях, когда эти компоненты заканчиваются в общем запасе, воспользуйтесь жетоном «x5» или используйте подходящую замену.



Пример. Сейчас идёт 4-й раунд. Баржа Ивана переместилась к пирсу склада сыра. Иван размещает жетон на второй крыше склада и получает 6 ОП. За «раннюю доставку» он дополнительно получает 4 бонусных очка. В сумме он получает 10 ОП.



Пример. Сейчас идёт 10-й раунд. На 2 кубиках выпал результат $\begin{matrix} \blacksquare & \blacksquare \\ \blacksquare & \blacksquare \end{matrix}$, на 1 кубике – \blacksquare и ещё на 1 – \blacksquare . Эти 4 кубика переворачиваются на \blacksquare .

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после Фазы III 12-го раунда (Фаза IV пропускается). Если у игрока остались карты в ячейках в нижней части планшета игрока, он должен взять жетон штрафа за каждую из этих карт.

Затем переходите к финальному подсчёту очков престижа.



1) Жетоны штрафа

Игрок теряет 3 ОП за 1-й жетон штрафа, 5 ОП – за 2-й жетон штрафа, 7 ОП – за 3-й и каждый последующий жетон. Переместите лодку игрока на дорожке подсчёта очков назад на соответствующее количество делений.



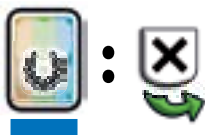
Пример. Мария получила 4 жетона штрафа и теряет 22 ОП.



Пример. В конце игры у Марии активны 5 карт, 3 из которых имеют символ . Она применяет их эффекты, описанные ниже.
007: 2 ОП за каждую уникальную активную карту ремесленника (Мария получает 6 ОП).
011: 1 ОП за каждого докера в конторе (Мария получает 7 ОП).
086: 2 ОП за каждую активную карту с символом (Мария получает 6 ОП).

2) Эффект (в конце игры):

Примените все эффекты карт с символом .



3) Самая большая группа соседних кварталов

Каждый игрок получает по 3 ОП за каждый жетон контроля в своей самой большой группе соседних кварталов.



Пример. Всего Мария (жёлтый игрок) разместила 8 жетонов контроля, но в её самой большой группе соседних кварталов только 6 жетонов контроля. Она получает 18 ОП.



4) Превосходство в районе

Отдельно подсчитайте очки престижа за превосходство в районах, жетоны которых лежат рядом с игровым полем. Игрок, который разместил в районе больше всего жетонов контроля, получает количество очков, указанное в таблице справа. В случае ничьей сложите очки за 2 победных места (спорное + следующее) и разделите поровну с округлением в меньшую сторону.

| | 1 | 2 | 3 |
|--|---|---|---|
| | 5 | - | - |
| | 5 | 2 | - |
| | 8 | 5 | 2 |

Пример.

Район Плантаж (розовый):

В этом районе ничья за 1-е место между Анной (красный игрок) и Иваном (зелёный игрок). Очки за 1-е и 2-е место суммируются (5+2) и делятся пополам с округлением в меньшую сторону. Анна и Иван получают по 3 ОП.

Район Йордан (оранжевый):

Иван получает 5 ОП за превосходство – он разместил в этом районе 3 жетона контроля.

Анна с 2 жетонами контроля получает 2 ОП за 2-е место.

5) Оставшиеся товары/докеры/гульдены/ресурсы

За каждую пару любых компонентов (из перечисленных) оставшихся на планшете игрока, игрок получает 1 очко престижа.



Пример. У Марии на планшете осталось 12 компонентов (4 ресурса, 2 товара, 1 докер и 5 гульденов). Она получает 6 ОП.

Игрок, набравший наибольшее количество очков престижа, объявляется победителем.

В случае ничьей победителем становится игрок, чья фишка Амстела продвинулась дальше по реке.



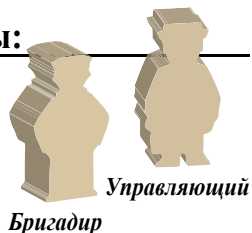
Примечание. Сыграв несколько партий в «Амстердам» по основным правилам, вы можете попробовать добавить одно или несколько дополнений (в любом сочетании).

ДОПОЛНЕНИЕ № 1 «ОСОБЫЕ РАБОЧИЕ»

В этом дополнении в игре появляются 2 нейтральных рабочих, благодаря которым можно получить определённые бонусы, но им придётся платить. Все изменения в игровом процессе подробно описаны ниже.

Дополнительные компоненты:

- 1 фигурка бригадира
- 1 фигурка управляющего



Подготовка к игре

Последний игрок в порядке хода (в зависимости от расположения фишек Амстела) ставит фигурку **бригадира** на любой **пакгауз**.

Предпоследний игрок в порядке хода ставит фигурку **управляющего** в любой **квартал**, состоящий из 2 зданий.

Игровой процесс

Правила бригадира:

Бонус

Каждый товар, доставленный на склад или в пакгауз, где находится бригадир, приносит игроку дополнительно 2 ОП.

Перемещение

Игрок, доставивший по крайней мере 1 товар на склад или в пакгауз, где находится бригадир, перемещает его на другой ближайший склад или пакгауз, где есть свободная ячейка. Ближайший определяется по количеству ячеек водного пути (при равенстве решает игрок). Так как на складе есть место для 3 товаров, бригадир может в дальнейшем вернуться на склад, где уже был до этого. Когда все склады и пакгаузы заняты товарами, бригадир удаляется из игры.

Правила управляющего

Бонус

Покупая квартал, где находится фигурка управляющего, игрок должен заплатить на 1 ресурс меньше, чем требуется.

Перемещение

Затем игрок, купивший квартал, перемещает фигурку управляющего в соседний квартал, который соединён мостом с купленным кварталом и ещё не принадлежит ни одному из игроков. Если все соседние кварталы уже находятся в собственности у игроков, фигурка управляющего перемещается в ближайший свободный квартал. Когда все кварталы куплены игроками, управляющий убирается из игры.



Пример. Иван доставил товар (тюльпаны) в пакгауз, где находится бригадир. В дополнение к 5 ОП за доставку (указано на здании) он получает 2 ОП за бригадира. Иван перемещает фигурку бригадира на ближайший склад (это склад кружева).



Пример. Анна покупает квартал, где сейчас находится управляющий. Для этого она возвращает в общий запас только 1 серый ресурс вместо 2. Затем она перемещает фигурку управляющего по мосту в соседний квартал справа.

ДОПОЛНЕНИЕ № 2 «СЕКРЕТНЫЕ ЗАКАЗЫ»

Это дополнение вводит в игру секретные задания, которые игроки должны попытаться выполнить, чтобы получить дополнительные очки престижа. Все изменения в игровом процессе подробно описаны ниже.

Дополнительные компоненты:

- 42 жетона секретных заказов для финального подсчёта очков престижа



Подготовка к игре

Случайным образом раздайте по 3 секретных заказа каждому игроку. Игрок смотрит полученные жетоны секретных заказов и кладёт их лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом игрока.

Примечание. Если вы хотите, чтобы секретные заказы играли более значимую роль в достижении победы, можете договориться и раздать каждому игроку по 5 жетонов вместо 3. Также игроки могут договориться положить свои 1-2 жетона секретных заказов лицевой стороной вверх. Открытая информация обеспечит более высокий уровень взаимодействия во время игры.

Игровой процесс

На жетонах заказов указаны определенные условия, которые игроки должны выполнить к концу игры. Если эти условия были выполнены (не важно кем из игроков), игрок с соответствующим жетоном получит очки престижа.

Конец игры

Каждое выполненное условие приносит указанное количество очков престижа в конце игры. Подробное описание всех жетонов секретных заказов вы можете найти в приложении.



Пример. Согласно условию на жетоне, 3 товара (пива) были доставлены на склад пива. Не имеет значения, кто из игроков доставил товары!



При игре вдвоём выполнение этого заказа принесёт 7 ОП, при игре троём – 6 ОП, а четвером – 5 ОП.

ДОПОЛНЕНИЕ № 3 «ЧЁРНЫЙ ТОРГОВЕЦ»

Благодаря этому дополнению вы сможете получить в 2 раза больше выгоды, продавая товары на чёрном рынке.

Дополнительные компоненты

- Фигурка Штефана Фельда

Подготовка к игре

Первый игрок в порядке очередности хода (в зависимости от расположения фишек Амстела) размещает фигурку Штефана Фельда на ячейке любого товара на чёрном рынке.



Игровой процесс

Бонус

Игрок, продающий на чёрном рынке товар, на ячейке которого в данный момент стоит фигурка Штефана Фельда, получает 1 любой ресурс и 2 гульдена.

Перемещение

После продажи товара на чёрном рынке фигурка Штефана Фельда перемещается на соседнюю пустую ячейку товара (даже по диагонали). Если все соседние ячейки заняты, он перемещается на 2 ячейки. Как только на чёрном рынке не остаётся пустых ячеек, фигурка Штефана Фельда убирается из игры.

Пример. Мария продаёт товар (кофе) на чёрном рынке. Так как на ячейке кофе стоит фигурка Штефана Фельда, Мария получает 2 гульдена и 1 ресурс по её выбору из общего запаса. Затем она перемещает фигурку на одну соседнюю ячейку (хрусталь) по диагонали в середину чёрного рынка.

ДОПОЛНЕНИЕ № 4 «ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ РЫНКА»

Это дополнение вводит в игру новые жетоны рынка с разнообразными бонусами

Дополнительные компоненты

- 8 жетонов рынка «С» (обозначены «Са» и «Св» соответственно)



Подготовка к игре

Новые жетоны рынка можно добавить в игру 2 способами.

1. Возьмите по 4 жетона «Са» и «Св», добавьте к ним соответственно по 2 случайных жетона «А» и «В». Затем перемешайте каждую группу жетонов отдельно и сформируйте стопку жетонов рынка, так чтобы жетоны «Св/В» были внизу стопки, а жетоны «Са/А» – наверху.

Короткая партия. Вместо 4 возьмите по 3 случайных жетона «Са» и «Св».

2. Однако, мы рекомендуем подготовить стопку жетонов рынка следующим образом.

- а) Возьмите по 3 случайных жетона «Са» и «Св», добавьте к ним соответственно по 1 случайному жетону «А» и «В». Перемешайте 2 группы жетонов отдельно.
- б) Возьмите по 2 случайных жетона «А» и «В», добавьте их под низ соответствующих стопок «Са/А» и «Св/В».

Короткая партия. Вместо 2 возьмите по 1 случайному жетону «А» и «В».

- в) Сформируйте стопку жетонов рынка, так чтобы жетоны «Св/В» были внизу стопки, а жетоны «Са/А» – наверху.

Подробное описание жетонов рынка Са и Св вы можете найти в приложении.

АМСТЕРДАМ СОЛО-РЕЖИМ

Вы играете против соперника, совершающего автоматические ходы (поэтому мы называем его «Том»). В одиночном режиме не используйте дополнения.

Подготовка к игре

Подготовьтесь к игре по обычным правилам с учётом нескольких изменений, описанных ниже.

- Поместите в мешок только по 1 докеру каждого цвета, а затем случайным образом расставьте их на причалы
- Тому не понадобится большинство компонентов игрока. Выберите цвет для Тома. Поставьте его фишку лодки на делении «0/100» дорожки подсчёта очков престижа. Поместите в мешок вашу фишку Амстела и фишку Амстела Тома, чтобы определить первоначальную очерёдность хода. Разместите жетоны контроля Тома рядом с игровым полем. Том не получает 1 гульден в качества стартового капитала.

Ход игры

Каждый раунд в соло-режиме состоит из тех же 4 фаз, что и в основном режиме, каждая из которых проходит с учётом описанных ниже изменений.

Фаза I: Добор карт

Откройте необходимое количество карт как при игре вдвоём. Если фишка Амстела Тома продвинулась дальше вашей на реке, он сразу сбрасывает карту, для активации которой требуется наименьшее количество ресурсов. Если открыты 2 карты с одинаковой стоимостью, но одна из них – это карта

района, он сбрасывает её. В случае, если стоимость открытых карт ремесленника и здания совпадает (и она минимальна), сбрасывается карта здания. После этого вы выбираете карту.

Если же ваша фишка Амстела продвинулась дальше фишки Тома, не сбрасывайте карты – вы выбираете из 4 открытых карт.

Сбросьте оставшиеся открытые карты.

!!! Важно. Далее вы должны сразу выполнить действия обеих Фаз II и III за Тома. Только после этого в раундах с 8-го по 12-й поменяйте высокие значения, выпавшие на кубиках, на (подробнее смотри на стр. 12), а затем выполните свои действия Фаз II и III.




Примечание. Во всех последующих примерах для компонентов Тома использован ТОМатно-красный цвет.










Пример. Фишка Тома продвинулась дальше на реке. Том должен отправить в сброс одну из открытых карт. Так как открыто 2 карты с одинаковой стоимостью, в сброс уходит карта района «Харлеммербург».



Фаза II: Получение ресурсов



Бросьте 6 кубиков как обычно. За каждый выпавший результат  Том двигает свою фишку Амстела на 1 ячейку по реке. Пересекая мосты, Том получает ОП по базовым правилам.

Если на кубиках выпали 3 одинаковых результата (или больше), Том помещает 1 докера в контору на незанятую ячейку с самым высоким значением ОП и получает указанные ОП и 1 гульден из общего запаса. В зависимости от того, какой результат повторился трижды, определяется с какого погрузочного причала  Том забирает докера.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |
| Голубой | Белый | Тёмно-бордовый | Жёлтый | Светло-розовый | Светло-зелёный |

Если в дальнейшем на кубиках снова выпадают такие же 3 одинаковых значения, ничего не происходит.

Фаза III: Выполнение действий


За каждый выпавший на кубиках результат  Том получает контроль над 1 кварталом. Цвет кубика с результатом  определяет район. Том выбирает квартал с наименьшей стоимостью из незанятых в этом районе. Если в районе несколько кварталов с одинаковой стоимостью, Том выбирает квартал, соседствующий с тем, который он уже контролирует. Если ни один квартал не отвечает этим требованиям, Том выбирает квартал в этом районе, расположенный левее остальных.

Жетон товара, лежащий на квартале, заменяется на жетон контроля Тома. Том продаёт товар на чёрном рынке за 2 гульдена (положите монеты рядом с жетонами контроля Тома). Если ячейка товара на чёрном рынке уже занята, Том доставляет товар на соответствующий склад, получая наибольшее количество ОП из ещё доступных (продвиньте лодку Тома на дорожке подсчёта очков). Том также получает бонус за «раннюю доставку» (подробнее смотри на стр. 12).

Проверьте, достаточно ли у Тома денег, чтобы воспользоваться текущим жетоном рынка.

Если денег достаточно, Том возвращает указанное количество гульденов в общий запас. Он получает указанное количество ОП и продвигает свою фишку Амстела, если этот бонус указан на жетоне рынка. Том не получает никаких других бонусов.

Если у Тома не достаточно денег для покупки ОП, он получает 1 гульден из общего запаса.

Далее, если идёт раунд с 8 по 12, переверните кубики, на которых выпал высокий результат, на значение  и выполните свои действия Фаз II и III.

Фаза IV: Конец раунда

Эта фаза проходит без изменений.

Конец игры

Поскольку у Тома нет карт и он **не получает жетоны штрафа**, пропустите первые два шага подсчёта очков для Тома.


Он получает ОП за каждый жетон контроля в своей самой большой группе соседних кварталов и **за превосходство в районе**. Также Том получает 1 ОП за каждые 2 гульдена в его личном запасе.

Вы получаете ОП по всем правилам основного режима.


Если вы набрали больше очков, чем Том, вы победили!

Если нет, то вам точно повезёт в другой раз!



Пример. За  на розовом кубике Том продвигает свою фишку Амстела на 1 ячейку. Он пересекает мост, поэтому получает 2 ОП.



Пример. На чёрном и фиолетовом кубиках выпало значение . Том получает контроль над 2 кварталами.

В чёрном районе Том кладёт свой жетон контроля на квартал с самой низкой стоимостью (2 ресурса) и получает жетон товара (кружево). Так как ранее на чёрном рынке уже был продан такой тип товара, Том доставляет кружево на склад и получает 5 ОП.

В фиолетовом районе 3 квартала имеют одинаковую самую низкую стоимость. Том получает контроль над кварталом, соседним с другим кварталом, на котором уже лежит его жетон контроля. Том получает товар (пиво), который он продаёт на чёрном рынке за 2 гульдена.



Пример. Том может потратить 2 гульдена, чтобы купить очки престижа. Он получает 2 ОП, но не получает ресурс.



Пример. Самая большая группа соседних кварталов, контролируемых Томом, состоит из 4 кварталов. За неё он получает 12 ОП. В районе «Бургваллен» у Тома 2 жетона контроля, а у вас – 3: вы получаете 5 ОП, в то время как Том не получает очки.

РЕКОМЕНДУЕМ И ДРУГИЕ ИГРЫ



ИЗДАТЕЛЬСТВА QUEEN GAMES



БУДЕТ ИЗДАНА
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



БУДЕТ ИЗДАНА
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|--|----|
| <i>Об игре</i> | 1 |
| <i>Состав игры</i> | 2 |
| <i>Подготовка к игре</i> | 4 |
| <i>Подготовка игроков</i> | 4 |
| <i>Ход игры</i> | 6 |
| <i>Описание карт</i> | 6 |
| ■ <i>Фаза I: Добор карт</i> | 7 |
| ■ <i>Фаза II: Получение ресурсов</i> | 7 |
| ■ <i>Фаза III: Выполнение действий</i> | 8 |
| ■ <i>Фаза IV: Конец раунда</i> | 12 |
| <i>Дополнительные правила</i> | 12 |
| <i>Конец игры</i> | 13 |
| <i>Дополнение № 1: «Особые рабочие»</i> | 14 |
| <i>Дополнение № 2: «Секретные заказы»</i> | 15 |
| <i>Дополнение № 3: «Чёрный торговец»</i> | 15 |
| <i>Дополнение № 4: «Дополнительные жетоны рынка»</i> | 16 |
| <i>Соло-режим</i> | 16 |