



# Справочник

## КАРТЫ И СИМВОЛЫ

Правила настольной игры «Амул» достаточно легко понять и запомнить. Единственное, к чему нужно будет привыкнуть новым игрокам, — большое количество символов на картах. Разобраться с ними поможет этот справочник. Здесь вы найдёте подробное описание всех символов и карт, к которому всегда сможете обратиться.

# СИМВОЛЫ НА КАРТАХ

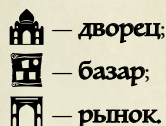
## Минимальное количество игроков

В правом нижнем углу каждой карты **рынка**, **дворца** и **базара** изображён голубой круг с числом, которое обозначает, при каком минимальном количестве игроков используется эта карта.



## Кварталы Амула

Некоторые эффекты карт предписывают вам поместить карту из определённого квартала — **рынка**, **дворца** или **базара** — в вашу игровую область. Эти кварталы обозначаются на картах следующим образом:



Также эти символы изображены на планшете городской площади и на рубашках карт.

## Игровая область и рука игрока



Символ игровой области означает, что при розыгрыше в **фазе торговли** такая карта останется в игровой области игрока, а в конце игры будет сброшена, если останется на руке.

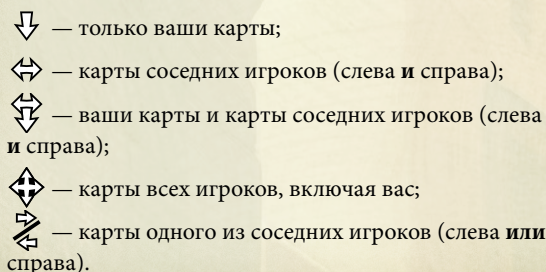
Символ руки означает, что в конце игры карта принесёт вам ОП, если к концу 9-го раунда останется у вас на руке.

Подробнее см. в буклете правил в разделах «Разыграйте карты» (стр. 5) и «Конец игры» (стр. 6).

**Примечание:** важно не только обращать внимание на карты в игровых областях соперников, но и держать в уме их карты на руках, поскольку некоторые карты будут открыты только в конце игры и могут оказать влияние на ОП всех игроков.

## Учитываемые карты

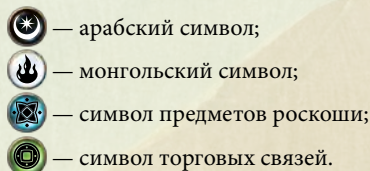
При подсчёте очков в конце игры некоторые ваши карты позволят вам получать ОП за карты в игровых областях других игроков или символы на них. Перечисленные ниже символы указывают, карты каких игроков влияют на количество ОП, которое вы получите за эту карту:



Если на карте нет таких символов, вы получаете указанное на ней ОП вне зависимости от других карт на столе.

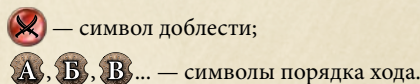
## Атрибуты

В левой части карты (на ленте) могут быть указаны символы атрибутов:



Эти символы учитываются только при подсчёте ОП. Например, карта может приносить ОП за символы атрибутов на ваших картах. Кроме того, в конце игры участники получают ОП за превосходство по арабским и монгольским символам.

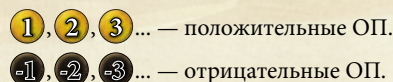
Также на картах встречается символ доблести, ниже которого всегда указывается символ порядка хода:







Символы доблести влияют на порядок хода игроков (подробнее на стр. 6 буклета правил).


## Очки престижа


Такие символы на карте обозначают ОП, которые она принесёт (или отнимет) в конце игры. На стр. 3–12 справочника подробно описано, сколько ОП и на каких условиях приносит каждая карта.



## Комбинации карт

Символ набора карт () на карте означает, что чем больше у вас карт с таким названием, тем больше ОП вы получите за них в **сумме**. Также на таких картах всегда указано, за сколько карт в наборе (, , ...) вы получите указанное количество ОП.

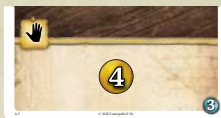
Символ одиночной карты () на карте означает, что **каждая** карта с таким названием приносит определённое количество ОП в зависимости от того, сколько таких же карт есть у её владельца и/или других игроков.

Карты **торговцев** и **торговок** — карты **базара**, ОП за которые начисляются в последнюю очередь. Для того чтобы получить ОП за такую карту, игрок должен собрать указанную в её условии комбинацию карт (). Каждая карта может быть учтена только для выполнения условия одной карты **торговца** или **торговки**.

# ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ КАРТ И ЭФФЕКТОВ

## Простые эффекты

Получите столько ОП, сколько указано на карте.



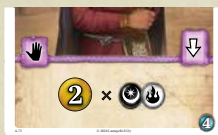
**Пример:** эта карта приносит 4 ОП (4) в конце игры.

## × Эффекты умножения

Получите указанное количество ОП за каждый заданный символ или карту.



**Пример:** эта карта приносит 1 ОП (1) за каждый символ торговых связей (☞) на ваших картах (↓).



**Пример:** эта карта приносит 2 ОП (2) за каждую пару символов (★) и (🔥) на ваших картах (↓). При этом обязательно, чтобы такие символы были указаны на одной и той же карте.

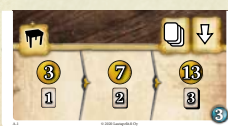


**Пример:** эта карта приносит 1 ОП (1) за каждую карту «Самоцвет» у вас и у соседних игроков слева и справа (↔).

## Эффекты с альтернативой

### Наборы

Получите ОП за карту в зависимости от того, сколько у вас (↓) карт с одинаковым названием (☞). Если у вас только 1 такая карта, вы получаете количество ОП, указанное над 1. Чем больше в вашей игровой области таких карт, тем больше вы получите ОП. Если вы собрали полный набор (столько карт, сколько указано под самым правым значением ОП на карте), следующая карта с таким названием станет первой в новом наборе таких карт (1).



**Пример:** если у вас (↓) есть только 1 такая карта, вы получаете 3 ОП (3); если 2 такие карты — 7 ОП (7); если 3 такие карты — 13 ОП (13).



**Пример:** если у вас (↓) есть 2 такие карты, вы получаете 6 ОП (6). А если у вас есть 3 такие карты, они принесут уже 8 ОП (6 + 2).

### Условия

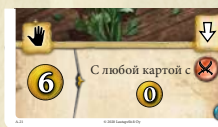
Получите ОП в зависимости от того, соблюдены или нет указанные на карте условия:

- › если условие, указанное в правой части карты, **не соблюдено**, получите столько ОП, сколько указано в левой части карты (до разделителя);
- › если условие, указанное в правой части карты, **соблюдено**, получите столько ОП, сколько указано в правой части карты (после разделителя).



**Пример:** эта карта приносит 5 ОП (5), если у вас (↓) есть хотя бы 1 карта «Лампа».

В противном случае она приносит только 3 ОП (3).



**Пример:** эта карта приносит 0 ОП (0), если у вас (↓) хотя бы 1 карта, на которой указан символ доблести (⚔). В противном случае она приносит 6 ОП (6).



**Пример:** эта карта приносит 6 ОП (6), если у вас (↓) есть набор из карт «Специи», «Самоцвет» и «Шёлк». В противном случае она приносит 0 ОП (0).

## Комбинированные эффекты

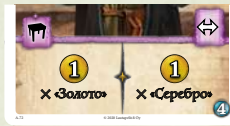
### Двойные эффекты

Получите ОП, указанные в обеих частях карты (до и после разделителя), учитывая все условия в каждой из них.

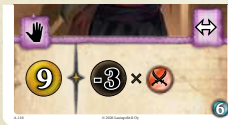


**Пример:** сначала вы получаете 8 ОП (8), как указано в левой части карты. Затем вы теряете 2 ОП (-2) за

каждую карту «Золото» у соседних игроков слева и справа (↔).



**Пример:** сначала вы получаете 1 ОП (1) за каждую карту «Золото» у соседних игроков слева и справа (↔), как указано в левой части карты. Затем вы получаете 1 ОП (1) за каждую карту «Серебро» у тех же игроков.

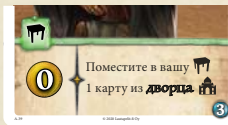
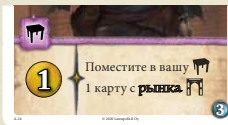


**Пример:** сначала вы получаете 9 ОП (9), как указано в левой части карты. Затем вы теряете 3 ОП (-3) за каждый символ

доблести (⚔) на картах соседних игроков слева и справа (↔).

### Мгновенные эффекты

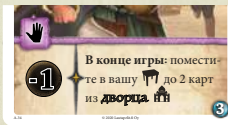
В **фазе конца раунда**, в котором вы разыграли такую карту, примените эффект, описанный в её правой части. В конце игры получите ОП, указанные в левой части этой карты.



**Пример:** поместите 1 карту из указанного квартала (рынок 🏪, дворец 🏰 или базар 🏪) в вашу игровую область (🏠).

### Особые эффекты, применяемые в конце игры

В конце игры, но перед **подсчётом очков** примените эффект, описанный в правой части карты. Затем получите ОП, указанные в левой части карты.



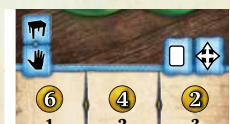
**Пример:** перед подсчётом очков в конце игры поместите 0, 1 или 2 карты из дворца 🏰 в вашу игровую область (🏠). Затем потеряйте 1 ОП (-1).

### Эффекты взаимозависимости

Получите ОП за **каждую** вашу карту (□) с таким названием в зависимости от общего количества карт с таким же названием в игровых областях (🏠) всех игроков, включая вас (↔).

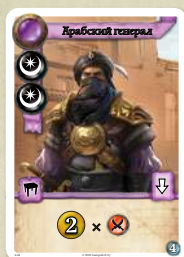


**Пример:** если всего в игровых областях участников 4 такие карты, а у вас 2 из них, то вы получаете 8 ОП (4 + 4).



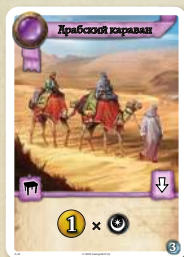
**Пример:** если всего в игровых областях участников 2 такие карты и обе находятся у вас, то вы получаете 8 ОП (4 + 4).

## Арабский генерал (А-68)



В конце игры получите 2 ОП (2) за каждый символ доблести (X) на ваших картах (↓).

## Арабский караван (А-36)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый арабский символ (☼) на ваших картах (↓).

## Арабский купец (А-39-40, 62, 92, 123)



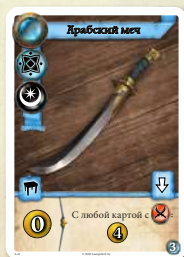
Эта карта не приносит ОП в конце игры.

Розыгрыш такой карты позволяет вам поместить в свою игровую область (П) 1 карту из дворца (Д) в **фазе конца раунда** (того раунда, в котором эта карта была разыграна). Если в этот раунд несколько

игроков разыграли карты «Арабский купец» или «Монгольский купец», применяйте эффекты этих карт в порядке хода.

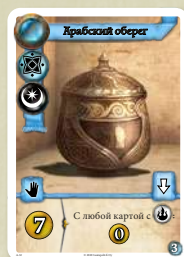
**Примечание:** после того как вы сыграете столько раундов, сколько участников в игре, на порядок хода начинают влиять карты с символами доблести (X). Подробнее на стр. 6 буклета правил.

## Арабский меч (А-23)



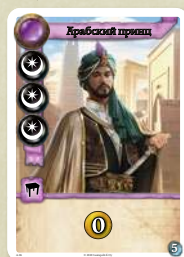
В конце игры получите 4 ОП (4), если хотя бы на 1 из ваших карт (↓) есть символ доблести (X). В противном случае получите 0 ОП (0).

## Арабский оберег (А-32)



В конце игры получите 7 ОП (7), если ни на одной из ваших карт **нет** монгольских символов (☼). В противном случае получите 0 ОП (0).

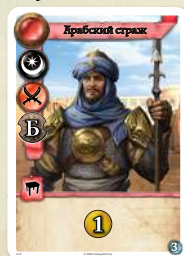
## Арабский принц (А-96)



Эта карта не приносит ОП в конце игры.

Ценность этой карты заключается в том, что при её розыгрыше вы получаете 3 арабских символа (☼), которые в конце игры вы сможете учитывать для начисления ОП за некоторые другие карты и при определении превосходства по арабским символам.

## Арабский страж (А-27-28, 64)

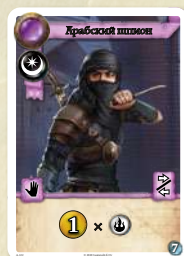


Получите 1 символ доблести (X).

**Важно:** если претендентов на превосходство по доблести несколько, их порядок хода определяется алфавитным порядком букв на символах порядка хода (А, Б, В...).

В конце игры получите указанное на карте количество ОП (1 или 2).

## Арабский шпион (А-122)

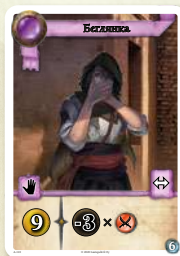


В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый монгольский символ (☼) на картах одного из соседних игроков слева или справа (↔).

Назовите игрока, карты которого будете учитывать при подсчёте очков за карту «Арабский шпион», когда перед подсчётом очков

все участники выложат оставшиеся на руках карты с ↓ в игровую область, а остальные карты с руки (без ↗) удалят из игры.

## Беглянка (А-110)



В конце игры сначала получите 9 ОП (9), как указано в левой части карты. Затем потеряйте 3 ОП (-3) за каждый символ доблести (X) на картах у соседних игроков слева и справа (↔). Так, если у ваших соседей на картах в совокупности 4 X или более, вы не только не получите

за карту «Беглянка» ни одного ОП, но и потеряете часть ОП, полученных за другие карты.

**Пример:** если на картах ближайшего к вам игрока слева 3 X, на картах игрока справа — 1 X, то карта «Беглянка» отнимает у вас 3 ОП (9 - 3 × 4).

## Верблюд (А-46-51)



В конце игры получите ОП за каждую вашу карту «Верблюд» (□) в зависимости от общего количества таких карт в игровых областях (♣) всех игроков, включая вас (↔).

**Пример:** если всего в игровых областях игроков 4 карты «Верблюд», и 2 из них находятся в вашей игровой области, вы получите за них в сумме 8 ОП (4 + 4).

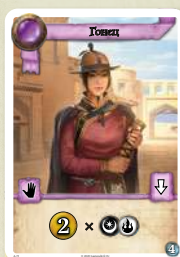
## Воровка (А-34)



В конце игры эта карта отнимает у вас 1 ОП (-1). Перед началом подсчёта очков поместите 0, 1 или 2 карты из двorca (♣) в вашу игровую область (♣).

**Примечание:** эффект этой карты применяется сразу после того, как остальные игроки выложат оставшиеся на руках карты с ♣ в игровую область, а остальные карты с руки (без ♣) удалят из игры.

## Гонец (А-73)



В конце игры получите 2 ОП (2) за каждую пару символов, состоящую из 1 монгольского (♣) и 1 арабского (♣) символа, на ваших картах (↕).

**Примечание:** при подсчёте таких пар символов неважно, указан ли каждый из них на одной и той же или на разных картах.

## Городская стража (А-106)

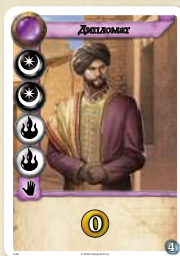


Получите 1 символ доблести (X).

**Важно:** если претендентов на превосходство по доблести несколько, их порядок хода определяется алфавитным порядком букв на символах порядка хода (А, Б, В...).

В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый X на ваших картах и картах соседних игроков слева и справа (↔). При этом X на самой карте «Городская стража» также учитывается.

## Дипломат (А-66)



Эта карта не приносит ОП в конце игры.

Ценность этой карты заключается в том, что при её розыгрыше вы получаете 2 арабских символа (♣) и 2 монгольских символа (♣), которые в конце игры вы сможете учитывать для начисления ОП за

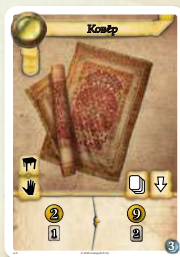
некоторые другие карты и при определении превосходства по арабским и монгольским символам.

## Золото (А-5-8, 85, 99, 113, 127, 148)



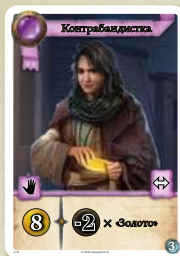
В конце игры получите 4 ОП (4).

## Ковёр (А-9-11)



В конце игры получите 2 ОП (2), если у вас есть 1 карта «Ковёр», или 9 ОП (9), если вы собрали полный набор из 2 таких карт. Если у вас есть третья карта «Ковёр», она считается первой картой нового набора и приносит вам 2 ОП (2).

## Контрабандистка (А-38)

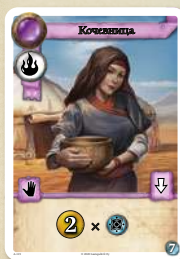


В конце игры сначала получите 8 ОП (8), как указано в левой части карты. Затем потеряйте 2 ОП (-2) за каждую карту «Золото» у соседних игроков слева и справа (↔). Так, если у ваших соседей в совокупности 5 карт «Золото» или более, вы не только не получите за

карту «Контрабандистка» ни одного ОП, но и потеряете часть ОП, полученных за другие карты.

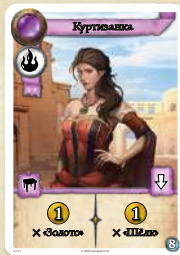
**Пример:** если у игрока слева от вас есть 3 карты «Золото», а у игрока справа 2 такие карты, то карта «Контрабандистка» отнимает у вас 2 ОП (8 - 2 × 5).

## Кочевница (А-119)



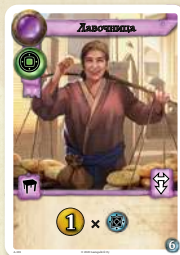
В конце игры получите 2 ОП (2) за каждый символ предмета роскоши (🌀) на ваших картах (↓).

## Куртизанка (А-135)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждую из ваших карт (↓) «Золото» и «Шёлк».

## Лавочница (А-108)

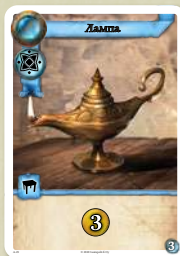


В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый символ предмета роскоши (🌀) на ваших картах и картах соседних игроков слева и справа (↔).

**Пример:** если на ваших картах в сумме изображён 1 🌀, на картах соседнего игрока слева — 2 🌀, а на

картах игрока справа — 1 🌀, то карта «Лавочница» приносит вам 4 ОП.

## Лампа (А-29-30, 102, 146)



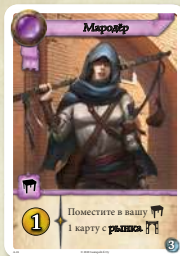
В конце игры получите 3 ОП (3).

## Мак (А-21, 84, 152)



В конце игры получите 6 ОП (6), если ни на одной из ваших карт нет символов доблести (🗡️). В противном случае получите 0 ОП (0).

## Мародёр (А-24, 67, 107)



В конце игры получите 1 ОП (1).

Розыгрыш такой карты позволяет вам поместить в вашу игровую область (🏠) 1 карту с рынка (🏪) в **фазе конца раунда** (того раунда, в котором эта карта была разыграна), в котором эта карта была разыграна, на рынке (🏪) к концу

раунда может остаться 1 карта (если играют 3 игрока), 2 карты (4 игрока) или 3 карты (5 и более игроков).

Если в этот раунд несколько игроков разыграли карты «Мародёр», применяйте эффекты этих карт в порядке хода.

**Важно:** вы должны поместить полученную карту в вашу игровую область (🏠), даже если на ней есть только символ руки (👤). В конце игры вы получите ОП за такую карту.

## Масло (А-15-16, 101, 141, 147)



В конце игры получите 5 ОП (5), если у вас (↓) есть хотя бы 1 карта «Лампа». В противном случае получите 3 ОП (3).

## Медальон (А-117, 151)



В конце игры получите 4 ОП (4).

## Монгольский генерал (А-69)



В конце игры получите 2 ОП (2) за каждый символ доблести (⚔) на ваших картах (↓).

## Монгольский караван (А-35)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый монгольский символ (🔥) на ваших картах (↓).

## Монгольский купец

(А-41-42, 63, 93, 124, 138)



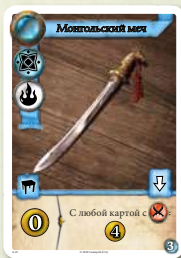
Эта карта не приносит ОП в конце игры.

Розыгрыш такой карты позволяет вам поместить в вашу игровую область (🏰) 1 карту из **дворца** (🏰) в **фазе конца раунда** (того раунда, в котором эта карта была разыграна). Если в этот раунд несколько игроков разыграли карты «Арабский купец» или «Монгольский купец», применяйте эффекты этих карт в порядке хода.

Поместите в вашу игровую область (🏰) 1 карту из дворца (🏰)

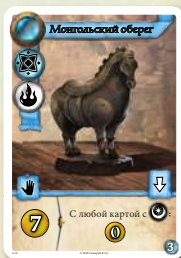
**Примечание:** после того как вы сыграете столько раундов, сколько участников в игре, на порядок хода начинают влиять карты с символами доблести (⚔). Подробнее на стр. 6 буклета правил.

## Монгольский меч (А-22)



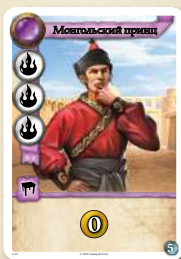
В конце игры получите 4 ОП (4), если на хотя бы 1 из ваших карт (↓) есть символ доблести (⚔). В противном случае получите 0 ОП (0).

## Монгольский оберег (А-31)



В конце игры получите 7 ОП (7), если ни на одной из ваших карт **нет** арабских символов (☞). В противном случае получите 0 ОП (0).

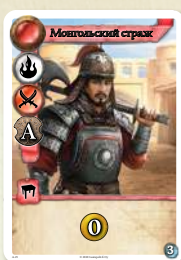
## Монгольский принц (А-97)



Эта карта не приносит ОП в конце игры.

Ценность этой карты заключается в том, что при её розыгрыше вы получаете 3 монгольских символа (🔥), которые в конце игры вы сможете учитывать для начисления ОП за некоторые другие карты и при определении превосходства по монгольским символам.

## Монгольский страж (А-25-26, 91)



Получите 1 символ доблести (⚔).

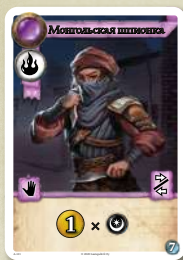
**Важно:** если претендентов на превосходство по доблести несколько, их порядок хода определяется алфавитным порядком букв на символах порядка хода (А, Б, В...).

В конце игры получите указанное на карте количество ОП (0, 2 или 3).



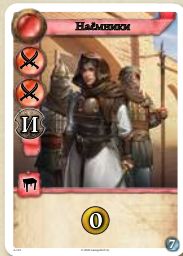


## Монгольская шпионка (А-121)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый арабский символ (☀) на картах соседнего игрока слева или справа (↔). Назовите игрока, карты которого будете учитывать при подсчёте очков за карту «Монгольская шпионка», когда перед подсчётом очков все участники выложат оставшиеся на руках карты с в игровую область, а остальные карты с руки (без ) удалят из игры.

## Наёмники (А-118)



Эта карта не приносит ОП в конце игры.

Получите 2 символа доблести (☀).

**Важно:** если претендентов на превосходство по доблести несколько, их порядок хода определяется алфавитным порядком букв на символах порядка хода (А, Б, В...).

## Нефрит (А-88-90)



В конце игры получите ОП за каждую вашу карту «Нефрит» (□) в зависимости от общего количества таких карт в игровых областях (♠) всех игроков, включая вас (↔).

**Пример:** если всего в игровых областях игроков 3 карты «Нефрит» и 1 из них находится в вашей игровой области, вы получаете 2 ОП (2).

## Огранщик (А-70)

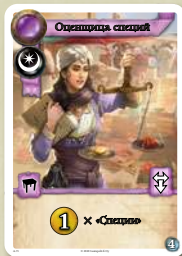


В конце игры получите 1 ОП (1) за каждую карту «Самоцвет» у вас и у соседних игроков слева и справа (↔).

**Пример:** если у вас 2 карты «Самоцвет», у ближайшего к вам игрока слева 1 такая карта, а у игрока справа — 2, карта «Огранщик» приносит вам 5 ОП.

**Примечание:** карта «Огранщик» не учитывается при начислении ОП за карты «Самоцвет».

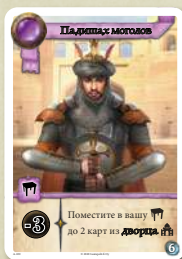
## Оценщица специй (А-71)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждую карту «Специи» у вас и у соседних игроков слева и справа (↔).

**Пример:** если у вас есть 2 карты «Специи», у игрока слева 1 такая карта, у игрока справа — 2, то карта «Оценщица специй» приносит вам 5 ОП.

## Падишах моголов (А-109)



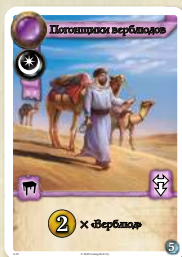
В конце игры эта карта отнимает у вас 3 ОП (3).

Розыгрыш этой карты позволяет вам поместить в вашу игровую область (♠) 0, 1 или 2 карты из дворца (♠) (в последнем случае — обе карты сразу, не передавая право хода следующему игроку) в **фазе**

**конца раунда** (того раунда, в котором эта карта была разыграна). Если в этот раунд хотя бы 1 ваш соперник разыграл карту «Арабский купец» или «Монгольский купец», применяйте эффекты ваших карт в порядке хода.

**Примечание:** после того как вы сыграете столько раундов, сколько участников в игре, на порядок хода начинают влиять карты с символами доблести (☀). Подробнее на стр. 6 буклета правил.

## Погонщики верблюдов (А-95)

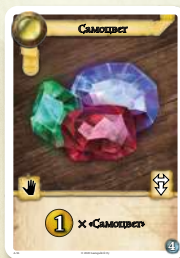


В конце игры получите 2 ОП (2) за каждую карту «Верблюд» у вас и у соседних игроков слева и справа (↔).

**Пример:** если у вас есть 2 карты «Верблюд», у игрока слева ни одной, а у игрока справа 1 такая карта, вы получаете 6 ОП (2 + 2 + 2).



## Самоцвет (А-56–61, 82, 116, 129, 150)

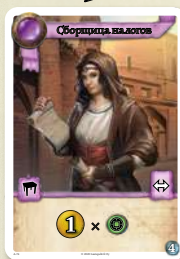


В конце игры получите 1 ОП (1) за каждую карту «Самоцвет» у вас и у соседних игроков слева и справа (↕).

**Пример:** если у вас 3 карты «Самоцвет», у игрока слева 1 такая карта, а у игрока справа — 2, то каждая ваша карта «Самоцвет» приносит вам 6 ОП. Таким образом, всего вы получаете 18 ОП.

**Примечание:** количество ОП, которое получит каждый владелец карт «Самоцвет», может отличаться, поскольку оно зависит от наличия таких карт у соседних игроков.

## Сборщица налогов (А-74)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый символ торговых связей (☉) на картах соседних игроков слева и справа (↔).

**Пример:** если на картах игрока слева от вас всего изображено 3 ☉, а на картах игрока справа — 2 ☉, то карта «Сборщица налогов» приносит вам 5 ОП.

## Сделка (А-43–45, 65, 94, 111, 125)



В конце игры получите 2 ОП (2). Розыгрыш такой карты позволяет вам поместить в вашу игровую область (П) 1 карту с базара (☰) в фазе конца раунда (того раунда, в котором эта карта была разыграна). Если в этот раунд несколько игроков разыграли карты «Сделка», применяйте эффекты этих карт в порядке хода.

**Примечание:** после того как вы сыграете столько раундов, сколько участников в игре, на порядок хода начинают влиять карты с символами доблести (☠). Подробнее на стр. 6 буклета правил.



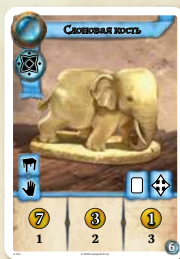
## Серебро (А-1–4, 52, 83, 98, 112, 126, 140, 154)



В конце игры получите 3 ОП (3), если у вас есть 1 карта «Серебро»; если у вас 2 такие карты — 7 ОП (7); или 13 ОП (13), если собрали полный набор из 3 таких карт. Если у вас есть четвёртая карта «Серебро», она считается первой картой нового набора и приносит вам 3 ОП (3).

**Пример:** 6 карт «Серебро» приносят 26 ОП.

## Слоновая кость (А-103–105)



В конце игры получите ОП за каждую вашу карту «Слоновая кость» (☐) в зависимости от общего количества таких карт в игровых областях (П) всех игроков, включая вас (↕).

**Пример:** если всего в игровых областях игроков находятся 2 карты «Слоновая кость» и 1 из них ваша, вы получаете 3 ОП (3).

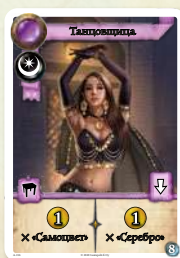
## Специи (А-17–20, 53–55, 86–87, 100, 114–115, 130–131, 142, 149, 155)



В конце игры получите 2 ОП (2), если у вас есть 1 карта «Специи», или 6 ОП (6), если вы собрали полный набор из 2 таких карт. Если у вас есть третья карта «Специи», она считается первой картой нового набора и приносит вам 2 ОП (2).

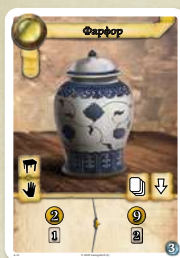
**Пример:** 5 карт «Специи» приносят 14 ОП.

## Танцовщица (А-136)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждую из ваших карт (↓) «Самоцвет» и «Серебро».

## Фарфор (А-12-14)



В конце игры получите 2 ОП (2), если у вас есть 1 карта «Фарфор», или 9 ОП (9), если вы собрали полный набор из 2 таких карт. Если у вас есть третья карта «Фарфор», она считается первой картой нового набора и приносит вам 2 ОП (2).

## Шейх (А-120)



В конце игры получите 2 ОП (2) за каждую вашу карту (↓) «Масло».

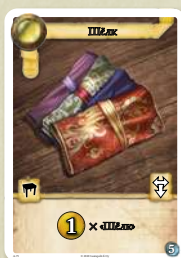
## Хозяйка лавки специй (А-37)



В конце игры получите 6 ОП (6), если у вас (↓) есть хотя бы 3 карты «Специи». В противном случае получите 0 ОП (0).

**Примечание:** все карты «Специи», которые вы учли при подсчёте ОП за карту «Хозяйка лавки специй», могут быть учтены при подсчёте за карты **торговцев** и **торговок**.

## Шёлк (А-75-81, 128, 153)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждую карту «Шёлк» у вас и у соседних игроков слева и справа (↔).

**Пример:** если у вас 3 карты «Шёлк», у игрока слева 1 такая карта, а у игрока справа — 2, то каждая ваша карта «Шёлк» приносит 6 ОП. Таким образом, всего вы получаете 18 ОП.

**Примечание:** количество ОП, которое получит каждый владелец карты «Шёлк», может отличаться, поскольку оно зависит от наличия карт «Шёлк» у соседних игроков.

## Чай (А-164-171)



**Примечание:** эти карты используются только в варианте игры «Чайный путь».

В конце игры получите 4 ОП (4).

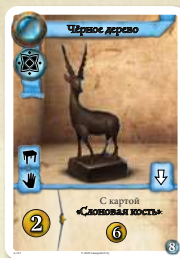
## Ювелир (А-72)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждую карту «Золото» и за каждую карту «Серебро» у соседних игроков слева и справа (↔).

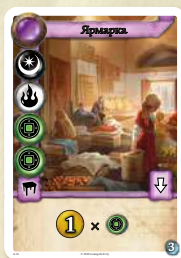
**Пример:** если у игрока слева есть 2 карты «Серебро» и 1 карта «Золото», а у игрока справа 3 карты «Серебро» и нет карт «Золото», карта «Ювелир» приносит вам 6 ОП.

## Чёрное дерево (А-132-134)



В конце игры получите 6 ОП (6), если у вас есть хотя бы 1 карта «Слоновая кость». В противном случае получите 2 ОП (2).

## Ярмарка (А-33)



В конце игры получите 1 ОП (1) за каждый символ торговых связей (●) на ваших картах (↓), включая ● на этой карте.



## Карты дворца

Получить карту **дворца** можно, только разыграв какую-либо из следующих карт: «Арабский купец», «Монгольский купец», «Падишах моголов», «Воровка». Взяв карту **дворца**, сразу поместите её в вашу игровую область (П).

Выполняйте эффекты карт **дворца** и учитывайте такие карты при начислении ОП за другие карты по тем же правилам, что и карты **рынка** с таким же названием. Однако карты **дворца** ни при каких обстоятельствах не могут оказаться у вас на руке.

Среди карт **дворца** есть 3 уникальные:

### Дервиш (А-145)

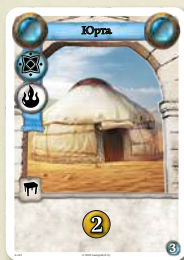


Получите 1 символ доблести (X).

**Важно:** если претендентов на превосходство по доблести несколько, их порядок хода определяется алфавитным порядком букв на символах порядка хода (А, Б, В...).

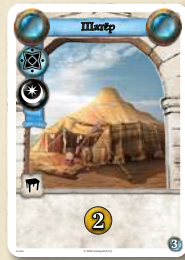
В конце игры получите 2 ОП (2).

### Юрта (А-143)



В конце игры получите 2 ОП (2).

### Шатёр (А-144)



В конце игры получите 2 ОП (2).

## Карты базара

Получить карту **базара** можно, только разыграв карту «Сделка». Взяв карту **базара**, сразу поместите её в вашу игровую область (П).

### Торговцы и торговки (А-156-163, 172)



Если у вас есть **все 3 карты** из указанного на карте набора (И), карта **торговца** или **торговки** приносит вам 6 ОП (6) в конце игры. В противном случае она приносит 0 ОП (0).

**Пример:** если у вас есть карты «Специи», «Верблюд» и «Золото», то карта «Торговец из Вавилонии» приносит вам 6 ОП (6).

Символ И означает, что вы не можете учитывать одни и те же карты для комбинаций, указанных на сразу нескольких картах **торговцев** и **торговок**. Однако это не мешает учитывать их при подсчёте ОП за другие карты.

