



AMUL

Spielregeln

SPIELIDEE

In Amul versetzt sich jeder Spieler in die Rolle eines aufstrebenden Händlers mit dem Ziel, Ruhm und Reichtum zu erlangen. In jeder Runde wählt jeder Spieler gleichzeitig eine seiner Handkarten und legt sie in den Markt. Dann nimmt sich jeder Spieler eine dieser Karten. Sobald jeder das getan hat, spielt jeder Spieler eine Karte in seinen Spielbereich. Doch nur manche Karten dürfen während des Spiels gespielt werden, während andere für die Wertung am Spielende auf der Hand behalten werden sollten. Wem es am geschicktesten gelingt, den Markt nach seinen Bedürfnissen zu steuern, wird das Spiel gewinnen!

INHALT

183 Spielkarten:

- › 147 Marktkarten*
- › 16 Palastkarten
- › 9 Bazarkarten*
- › 1 Startspielerkarte
- › 1 „Erste Wahl“-Karte (Rückseite: Spielvorbereitung)
- › 1 Rundenzählerkarte (Rückseite: Wertung)
- › 8 Übersichtskarten (Rückseite: Mehrheitswertung)

1 Spielplan

1 Wertungsblock

1 Beiblatt

Kartenrückseiten:



Marktkarte



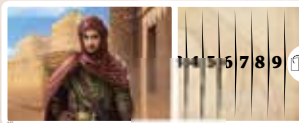
Palastkarte



Bazarkarte

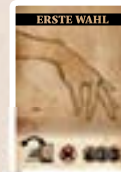


Spielplan

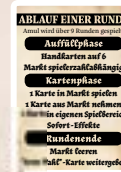


Startspielerkarte

Rundenzählerkarte



„Erste Wahl“-Karte



Übersichtskarte



Wertungsblock

* **T** Entfernt für euer erstes Spiel die 8 Marktkarten **Tee** und die Bazarkarte **Teehändlerin**. Sie werden nur in einer Variante benötigt, die am Ende der Anleitung erklärt wird.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team



Marktkarte



Palastkarte
(weißer Marmorrand)



Bazarkarte
(brauner Pergamentrahmen)

- ① Kategorie (Farbe & Flagge), ② Zugehörigkeitssymbol (e), ③ Positionssymbol, ④ Kartenummer, ⑤ Name, ⑥ Wertung, ⑦ Bezug, ⑧ Effekt, ⑨ Spielerzahl, ⑩ Rückseite.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Bereitet die Karten in Abhängigkeit von der Spielerzahl vor: Ist die Zahl im blauen Kreis in der rechten unteren Ecke einer Palast-, Bazar- und Marktkarte kleiner oder gleich der Spielerzahl, verwendet ihr sie in diesem Spiel. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.



Beispiel: Spielt ihr zu fünft, verwendet nur die Karten mit 3, 4 und 5 in der rechten unteren Ecke.



- 2 Bereitet den **Palast** vor, indem ihr die in dieser Partie benötigten Palastkarten offen neben die Palastseite des Spielplans legt.

- 3 Bereitet den **Bazar** vor, indem ihr die in dieser Partie benötigten Bazarkarten offen neben die Bazarseite des Spielplans legt.



- 4 Mischt die **Marktkarten** verdeckt und legt sie als verdeckten Nachziehstapel nahe der Marktseite des Spielplans bereit. Das ist der **Marktstapel**.



- 5 Jeder Spieler nimmt 5 **Marktkarten** vom Stapel auf die Hand.

Hinweis: Jeder Spieler darf jederzeit seine eigenen Karten ansehen, sollte sie aber vor den anderen Spielern verdeckt halten.

- 6 Jeder Spieler erhält 1 Übersichtskarte.

- 7 Bestimmt zufällig einen Startspieler. Er erhält die Startspielerkarte, die „Erste Wahl“-Karte und die Rundenzählerkarte. Die Startspielerkarte wird so auf die Rundenzählerkarte gelegt, dass nur die Zahl 1 sichtbar ist.



- 8 **Hinweis:** Jeder Spieler sollte etwas Platz vor sich haben, um Karten abzulegen. Das ist sein persönlicher Spielbereich. Die Karten in den Spielbereichen aller Spieler sollten jederzeit sichtbar sein.

- 9 Jetzt kann es losgehen!

SPIELABLAUF

Amul wird über 9 Runden gespielt. Nach der neunten Runde folgt eine Wertung und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

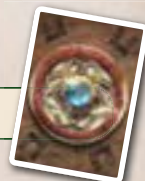
Jede Runde besteht aus 3 Phasen: **Auffüllphase**, **Kartenphase** und **Rundenende**.

Auffüllphase

Handkarten auf 6

Zu Beginn jeder Runde (auch in der ersten Runde) zieht jeder Spieler 1 Karte vom Marktstapel.

Erinnerung: Jeder Spieler muss nun 6 Marktkarten auf seiner Hand haben.



Markt spielerzahlabhängig

Legt nun Karten vom Marktstapel **offen** nahe der Marktseite des Spielplans, im weiteren Verlauf Markt genannt, aus. Die Anzahl ist abhängig von der Spielerzahl (siehe auch Spielplan):

3 Spieler

1 Karte

4 Spieler

2 Karten

5 bis 8 Spieler

3 Karten



Dieser Bereich wird **Markt** genannt.

Abbildung: Spielaufbau bei 4 Spielern nach Auffüllphase

Hinweis: Die Palast- und Bazarkarten werden niemals nachgefüllt!

Sobald der Markt aufgefüllt wurde, beginnt die Kartenphase.

Kartenphase

1 Karte in Markt spielen

Gleichzeitig wählen alle Spieler 1 ihrer Handkarten und legen sie **verdeckt** in den Markt. Deckt diese Karten auf, sobald jeder Spieler 1 Karte dort abgelegt hat.

1 Karte aus Markt nehmen

Der Spieler, vor dem die „Erste Wahl“-Karte liegt, nimmt als Erster 1 der offen im Markt liegenden Karten auf seine Hand. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn, bis jeder Spieler **genau** 1 Marktkarte genommen hat.






! Wichtig: Später im Spiel dürfen Spieler mit militärischer Stärke zuerst 1 Karte wählen (siehe Abschnitt **Militärische Stärke** auf Seite 6).

Hinweis: Jetzt darf keine Palast- oder Bazarkarte genommen werden!

Erinnerung: Nachdem jeder Spieler 1 Karte aus dem Markt genommen hat, müssen jetzt alle wieder 6 Karten auf der Hand haben.

1 Karte in eigenen Spielbereich

Gleichzeitig wählen alle Spieler 1 der Marktkarten in ihrer Hand und legen sie **verdeckt** in ihren Spielbereich. Wenn möglich sollte jeder Spieler eine Karte wählen, auf der das Positionssymbol  abgebildet ist.

Deckt diese Karten auf, sobald jeder Spieler 1 Karte gelegt hat. Ist auf der Karte das Positionssymbol  bleibt die Karte im Spielbereich des Spielers. Ist auf der Karte das Positionssymbol  abgebildet, muss die Karte sofort aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt werden. Auf manchen Marktkarten sind beide Symbole abgebildet; diese Karten bleiben nach dem Aufdecken im Spielbereich des Spielers und werden nicht entfernt.



Hinweis: Die Spieler behalten ihre restlichen Handkarten. Sie können in den nächsten Runden in der **Kartenphase** gespielt werden. Karten mit dem Positionssymbol  können für die **Wertung** am Spielende aufbewahrt werden.

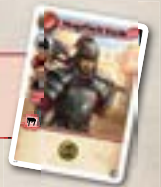
Tip: Beobachtet, welche Karten die Mitspieler ausspielen und nehmen. Denn am Spielende können bis zu 5 der Handkarten für die Wertung ausgespielt werden.

Erinnerung: Jeder Spieler muss nun 5 Marktkarten auf der Hand und (zumindest in den ersten Runden) so viele Karten in seinem Spielbereich haben, wie bisher Runden gespielt wurden.

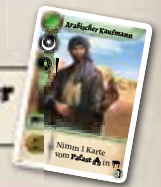
Sofort-Effekte

Sobald alle Spieler ihre gespielte Karte aufgedeckt haben, führt gegebenenfalls deren Sofort-Effekt durch. Wurden mehrere solcher Karten gespielt, werden die Effekte im Uhrzeigersinn durchgeführt, beginnend bei dem Spieler, vor dem die „Erste Wahl“-Karte liegt.

Wichtig: Später im Spiel dürfen Spieler mit militärischer Stärke zuerst ihren Sofort-Effekt durchführen (siehe Abschnitt **Militärische Stärke** auf Seite 6).



Abhängig vom Sofort-Effekt darf der Spieler entweder 1 Karte vom Palast, vom Bazar oder vom Markt nehmen und in seinen Spielbereich legen. Im Beiblatt werden die Sofort-Effekte im Detail erklärt. Palast- und Bazarkarten kann man nur durch Sofort-Effekte erhalten.



Hinweis: Die folgenden Karten haben Sofort-Effekte: **Arabischer Kaufmann, Mongolischer Kaufmann, Vertrag, Plünderin** und **Kriegsherr**.

Rundenende

Markt leeren

Legt alle noch im Markt befindlichen Karten zurück in die Schachtel.

„Erste Wahl“-Karte weitergeben

Gebt die „Erste Wahl“-Karte an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.


Hinweis: Die Startspielerkarte wechselt niemals ihren Besitzer.

Eine neue Runde


Der Startspieler schiebt die Startspielerkarte etwas nach rechts, sodass die nächste Rundenzahl sichtbar wird. Nun beginnt die nächste Runde.



Militärische Stärke


Sobald der Startspieler die „Erste Wahl“-Karte zum zweiten Mal erhält (das passiert nach so vielen Runden, wie Spieler mitspielen), kann sich die Spielerreihenfolge aufgrund Karten mit Zugehörigkeitssymbol Militärische Stärke  ändern. Die Spielerreihenfolge wird dann wie folgt bestimmt:

Spieler **mit** Militärischer Stärke nehmen in der Kartenphase **vor** Spielern **ohne** Militärische Stärke 1 Karte vom Markt. Die „Erste Wahl“-Karte erinnert euch daran.

Die Militärische Stärke eines Spielers entspricht der Anzahl an -Symbolen, die sich auf den Karten **in seinem Spielbereich** befinden.

Beispiel: In Lindas Spielbereich befinden sich diese 3 Karten. Ihre Militärische Stärke beträgt somit 3.



Der Spieler mit der größten Militärischen Stärke nimmt zuerst 1 Karte vom Markt. Im Falle eines Gleichstands vergleichen die Spieler die Buchstaben auf ihren Karten mit Militärischer Stärke. Der Spieler, dessen Buchstabe im Alphabet weiter vorne steht, nimmt zuerst 1 Karte. (Der Buchstabe steht jeweils unterhalb des -Symbols.)


Beispiel: Im Spielbereich von Lukas befinden sich diese 2 Karten. Er hat (wie Linda) eine Militärische Stärke von 3. Da auf einer der beiden Karten ein **B** abgebildet ist und bei Linda nur ein **D**, darf Lukas zuerst 1 Karte nehmen. Die anderen Buchstaben werden ignoriert.



Sobald alle Spieler mit Militärischer Stärke 1 Karte genommen haben, sind die Spieler **ohne** Militärischer Stärke an der Reihe. Diese Spieler nehmen nach der üblichen Regelung 1 Karte: Es beginnt der Spieler mit der „Erste Wahl“-Karte, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die „Erste Wahl“-Karte zeigt also weiterhin die Reihenfolge unter den Spielern an, die keine Militärische Stärke besitzen.

Die gerade beschriebene Regelung der Reihenfolge gilt es auch bei der Durchführung der Sofort-Effekte anzuwenden.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach 9 Runden. Alle Spieler legen nun alle Handkarten **mit** Positionssymbol  offen in ihren Spielbereich. Alle übrigen Handkarten kommen zurück in die Schachtel. Sie werden in der Wertung nicht berücksichtigt.

WERTUNG

Hinweis: Viele Karten bringen Punkte abhängig von Bedingungen. Detailliertere Erklärungen für jede Karte findet ihr im Beiblatt.

Der älteste Spieler nimmt den Wertungsblock und trägt in der ersten Zeile die Spielernamen ein. Dann werden die einzelnen Kategorien ausgewertet.



Markt- und Palastkarten

Zuerst zählt jeder Spieler die Punkte der gelben Karten in seinem Spielbereich. Notiert diese auf dem Wertungsblock. Führt dies nacheinander genauso mit den blauen, lilanen, roten, grünen und orangen Karten durch.





Bazarkarten

Danach wertet jeder Spieler die Bazarkarten in seinem Spielbereich.



Mehrheiten

Für die arabischen  und für die mongolischen  Zugehörigkeitssymbole wird jeweils eine separate Mehrheitenwertung durchgeführt. Um Punkte zu erhalten, muss ein Spieler mindestens 1 Symbol der entsprechenden Wertung auf seinen Karten besitzen. Die Spieler mit den jeweils meisten Symbolen erhalten Punkte:

1. Platz

8 Punkte

2. Platz

4 Punkte

3. Platz

2 Punkte

Besitzen mehrere Spieler dieselbe Anzahl einer solchen Symbolart in ihrem Spielbereich, erhalten alle diese Spieler die Punkte des niedrigsten ihrer Plätze.

***Beispiel:** Linda, Lukas und Markus haben alle die größte Anzahl an mongolischen Symbolen. Sie teilen sich also den ersten, den zweiten und den dritten Platz. Der niedrigste dieser Plätze ist der dritte Platz, also erhalten sie alle 2 Punkte.*

***Beispiel:** Linda und Lukas haben 4 arabischen Symbole, Markus und Johanna haben 2 arabische Symbole. Linda und Lukas bekommen 4 Punkte. Markus und Johanna teilen sich den dritten und vierten Platz. Da es für den vierten Platz keine Punkte gibt, gehen beide leer aus.*

SIEGER

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

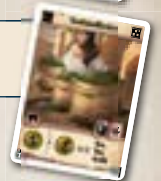
Im Falle eines Gleichstands gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der die größere Militärischer Stärke vorweisen kann.

T VARIANTE: TEE

Hinweis: Im Laufe einer Partie Amul kommen immer alle Karten ins Spiel. Erfahrene Spieler können deshalb auf noch im Stapel befindliche Karten spekulieren und daraus Vorteile ziehen.

Wenn ihr ein wenig mehr Unberechenbarkeit bevorzugt, könnt ihr mit einer neuen Kartensorte spielen: **Tee**. Während der Spielvorbereitung mischt ihr gemäß der Spielerzahl **Tee**-Karten in den Stapel der Marktkarten und legt die **Teehändlerin** als weitere Karte zu den anderen Bazarkarten. Wir empfehlen, für jeden Spieler 1 **Tee**-Karte in den Stapel zu mischen.

Erinnerung: Nach der neunten Runde sollte der Marktstapel noch aus so vielen Karten bestehen, wie ihr **Tee**-Karten in der Spielvorbereitung in den Stapel gemischt habt.



AUFTEILUNG DER KARTEN

In dieser Tabelle findet ihr die Aufteilung der Karten, abhängig von der Spielerzahl. In der Tabelle sind Palastkarten mit einem P und der Teehändler mit einem T gekennzeichnet.

	3	4	5	6	7	8
Arabische Karawane	1					
Arabische Wache	2	1				
Arabischer General		1				
Arabischer Kaufmann	2	1	1		1	1
Arabischer Prinz			1			
Arabischer Spion					1	
Arabisches Artefakt	1					
Arabisches Schwert	1					
Derwisch	P					
Diebin	1					
Diplomat		1				
Ebenholz						3
Elfenbein				3		
Flüchtige				1		
Gesandte		1				
Gewürze	4,P	3	2,P	1	2	2,P
Gewürzhändlerin	1					
Gewürzverkäuferin		1				
Gold	4		1,P	1	1	1
Goldschmied		1				
Goldschmugglerin	1					
Handelshaus	1					
Händler	3,T	1	1	1	1	1
HausiererIn				1		
Jade			3			
Jurte	P					
Juwel		6	1	P	1	1
Juwelier		1				
Kamel	6					

	3	4	5	6	7	8
Kameltreiber			1			
Kriegsherr	6			1		
Kurtisane						1
Lampe	2	P		1		
Medaillon				P	1	
Mongolische Karawane	1					
Mongolische Spionin					1	
Mongolische Wache	2		1			
Mongolischer General		1				
Mongolischer Kaufmann	2	1	1		1	1
Mongolischer Prinz			1			
Mongolisches Artefakt	1					
Mongolisches Schwert	1					
NomadIn					1	
Öl	2,P	P		1		
Opium	1		1		P	
Pflünderin	1	1		1		
Porzellan	3					
Scheich					1	
Seide			7		P	1
Silber	4,P	1	1	1	1	1,P
Söldnerin					1	
Steuereintreiberin		1				
Tänzerin						1
Tee	3	1	1	1	1	1
Teppich	3					
Vertrag	3	1	1	1	1	1
Wache von Amul				1		
Zelt	P					

IMPRESSUM

Autoren: Remo Conzadori, Stefano Negro • Spielentwicklung: Markus Bremer
Illustrationen: Eilene Cherie • Art Director & Grafikdesign: Jere Kasanen

Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Ralf Berszuck • Übersetzung: Markus Müller
Lektorat: Emma Jakobi • Realisation: Klaus Ottmaier

© 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
unter Lizenz von Lautapelit.fi Oy. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele