

Автор игры Шриш Бхат



После долгих лет экспериментов в лаборатории вы вместе с братьями-алхимиками смогли, наконец, превратить обычные металлы в золото! Теперь остаётся лишь отточить формулу, повторяя эксперименты в поисках наилучшей комбинации металлов, которая принесёт золото самой высшей пробы.

«Аурум» – это игра со взятками, в которой вы выступаете в роли алхимиков, преобразующих металлы в золото. Вы зарабатываете очки, получая золото и верно предполагая количество взятков, которые сможете получить в каждом раунде.

СОСТАВ ИГРЫ



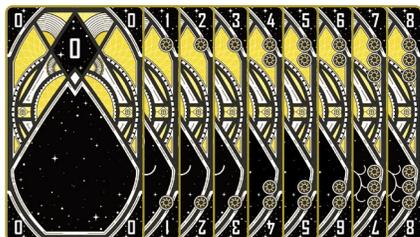
50 карт обычных металлов
(5 мастей, номиналом от 1 до 10)



4 карты-памятки



4 золотых самородка



15 карт золота:
4 карты номиналом 0
по 2 карты номиналом 1-3
по 1 карте номиналом 4-8



жетон первого игрока

АЛХИМИЧЕСКИЕ СИМВОЛЫ



Висмут

Медь



Фосфор

Серебро



Цинк

Золото

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ДЛЯ ИГРЫ ВТРОЁМ

- 1 Каждый игрок получает 1 карту золота с номиналом 0. Уберите карты золота с номиналом 8 в коробку, они не будут использоваться при игре втроём. Остальные карты золота с номиналами от 1 до 7 выложите в центре стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 2 Рядом с картами золота положите золотые самородки.
- 3 Уберите в коробку все карты меди (♀), а также все карты обычных металлов с номиналом 10. Перемешайте карты обычных металлов и раздайте по 12 карт каждому игроку лицевой стороной вниз.
- 4 Случайным образом выберите первого игрока, он получает соответствующий жетон.

ДЛЯ ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ

Разделитесь на две команды. Игроки одной команды садятся напротив друг друга.

- 1 Каждый игрок получает 1 карту золота с номиналом 0. Остальные карты золота с номиналами от 1 до 8 выложите в центре стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.
- 2 Рядом с картами золота положите золотые самородки.
- 3 Перемешайте карты обычных металлов и раздайте по 12 карт каждому игроку лицевой стороной вниз. После раздачи у вас останутся 2 карты, положите их лицевой стороной вверх рядом с картами золота. Так игроки будут знать, какие карты не участвуют в игре.
- 4 Случайным образом выберите первого игрока, он получает соответствующий жетон.



ХОД ИГРЫ

ХОД ИГРЫ ВТРОЁМ

Ставка

Получив карты обычных металлов, каждый игрок смотрит их и решает, сколько взяток сможет выиграть в текущем раунде – это будет его ставка. Затем каждый игрок выбирает из своей руки карту любого металла номиналом, соответствующим его ставке, и выкладывает её перед собой лицевой стороной вниз. Номинал этой карты показывает желаемое количество взяток. После того как все игроки выложили свои ставки, они одновременно их открывают.

Изменение ставки

Перед розыгрышем первой карты каждой взятки, начиная с ведущего игрока, вы можете вернуть одну карту золота любого номинала из вашего запаса в общий запас, чтобы заменить свою карту ставки на другую карту из вашей руки. Первоначальная карта ставки возвращается вам в руку.

ПРИМЕР ИЗМЕНЕНИЯ СТАВКИ

Юля хочет изменить свою первоначальную ставку. Она тратит карту золота номиналом 0 из своего золотого запаса, возвращая её в общий запас. Она увеличивает свою ставку с 4 до 7 и возвращает первоначальную ставку себе в руку.



ХОД ИГРЫ ВЧЕТВЕРОМ

Ставка

Получив карты обычных металлов, каждый игрок смотрит их и решает, сколько взяток сможет выиграть его команда в текущем раунде – это будет его ставка. Участники одной команды не могут договариваться друг с другом напрямую.

Начиная с первого игрока, каждый игрок по очереди по часовой стрелке выкладывает лицом вверх карту любого металла номиналом, соответствующим его ставке. Наибольшая ставка игроков одной команды становится общей ставкой этой команды и только она будет учитываться при подсчёте очков в конце раунда.

Изменение ставки

Перед розыгрышем первой карты каждой взятки, начиная с ведущего игрока, вы можете вернуть одну карту золота любого номинала из вашего запаса в общий запас, чтобы заменить свою карту ставки или карту ставки своего товарища по команде на другую карту из вашей руки. Первоначальная карта ставки возвращается вам в руку.

ПРИМЕР ИЗМЕНЕНИЯ СТАВКИ КОМАНДЫ

Володя поставил 3, а его товарищ по команде Артём – 7. Володя подумал, что ставка Артёма слишком высокая, поэтому он вернул 1 карту золота из своего золотого запаса в общий. Затем Володя поменял 7 Артёма на 4 из своей руки. Первоначальная ставка вернулась к Володе в руку.

РОЗЫГРЫШ ВЗЯТКИ

Розыгрыш первой взятки каждого раунда начинает игрок с жетоном первого игрока. Далее право выложить первую карту взятки будет переходить к тому, кто выложил карту обычного металла с наименьшим номиналом в предыдущей взятке. Такой игрок будет называться ведущим игроком.

Ведущий игрок играет 1 карту обычного металла из руки, выкладывая её перед собой лицевой стороной вверх. **Он не может сыграть карту золота.**

Далее игроки ходят по часовой стрелке, так же выкладывая перед собой по 1 карте лицевой стороной вверх.

Нельзя сыграть карту уже выложенного обычного металла (то есть в одной взятке каждый обычный металл может встречаться только один раз).

Игрок может выложить карту золота из своего запаса вместо карты обычного металла из руки. Карту золота можно сыграть после карты любого металла, в том числе золота. Карты золота перебивают любые карты обычных металлов.

ПРИМЕР РОЗЫГРЫША ВЗЯТКИ

В этом раунде Юля ходит последней. Она очень хочет забрать взятку, поэтому выкладывает карту висмута с номиналом 6.



ВЫИГРЫШ ВЗЯТКИ

После того, как все игроки выложили по 1 карте, определяется, кто выиграл взятку.

Сначала игрок, выложивший карту обычного металла наименьшего номинала, добавляет 1 карту золота того же номинала из общего запаса в свой золотой запас. Если в общем запасе нет карты соответствующего номинала, игрок не получает карты золота. Кроме того, этот игрок становится ведущим в розыгрыше следующей взятки.

Затем игрок, выложивший карту обычного металла наибольшего номинала, забирает взятку, если в ней не было сыграно ни одной карты золота. Золото – это козырь, который перебивает любой обычный металл. Если во взятке было сыграно несколько карт золота, среди них побеждает карта наибольшего номинала.

Игрок, выигравший взятку, помещает все карты обычных металлов в стопку перед собой. В следующий раз, выиграв взятку, он поместит её рядом с предыдущей. Количество стопок карт перед игроком показывает, сколько взяток он забрал в этом раунде. Карты золота, сыгранные во взятке, возвращаются в общий запас; в будущем их может получить любой игрок.

Важно. В случае ничьей при определении того, кто выиграл взятку, кто станет ведущим в следующей взятке, кто получает карту золота и т. д., всегда побеждает претендент, который позже выложил карту. Если все игроки выложили карты базовых металлов одного номинала, тот, кто ходил последним, выигрывает взятку, получает 1 карту золота и становится ведущим в розыгрыше новой взятки.

При игре вчетвером взятка считается общей для команды.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается немедленно, как только один из участников не может сыграть подходящую карту обычного металла и не может или не хочет сыграть карту золота.

Игрок, который заканчивает раунд таким образом, обязан открыть свои карты, чтобы показать, что у него нет подходящих карт обычных металлов для игры. Карты из последнего раунда сбрасываются, и никто из игроков в этом раунде не получает ни взятку, ни карту золота.

Как только раунд закончился, начинается подсчёт победных очков.

ПРИМЕР КОНЦА РАУНДА

Артём не может разыграть ни одну из карт из руки, поскольку другие игроки уже разыграли эти металлы. Артём может разыграть свою карту золота с номиналом 7, но он не хочет разыгрывать её, так как она принесёт ему 3 победных очка.



ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Каждый игрок или участники команды суммируют все победные очки, полученные за карты в их золотых запасах и за ставку, сделанную в начале раунда.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА СТАВКУ

- ☉ **Недобор.** Вы не получаете очки, если выиграли меньше заявленного числа взяток.
- ☉ **Перебор.** Вы получаете количество победных очков, равное вашей ставке, если выиграли больше заявленного числа взяток.
- ☉ **Точная ставка.** Вы получаете количество очков, равное вашей ставке в удвоенном размере, если вы выиграли заявленное число взяток.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА КАРТЫ ЗОЛОТА

Количество победных очков, получаемое за карты золота в вашем запасе, определяется их номиналом.

Карты золота номиналом 0 не приносят очков.

Карты золота номиналом 1-3 приносят по 1 очку.

Карты золота номиналом 4-6 приносят по 2 очка.

Карты золота номиналом 7-8 приносят по 3 очка.

Игрок или команда, набравшие больше всего победных очков, выигрывают раунд и получают 1 самородок. В случае ничьей побеждает игрок или команда, сделавшие точную ставку.

При игре втроём, если ничья сохраняется, каждый игрок получает по 1 самородку.

При игре вчетвером, если ничья сохраняется, побеждает команда, получившая карту золота наибольшего номинала.

НОВЫЙ РАУНД

Чтобы начать следующий раунд, верните все карты золота в общий запас и перемешайте все карты обычных металлов. Затем снова раздайте всем игрокам по 12 карт металлов. Сосед слева от первого игрока предыдущего раунда становится новым первым игроком и получает соответствующий жетон.

При игре вчетвером игроки получают по одной карте золота с номиналом 0. После раздачи карт обычных металлов у вас снова останутся 2 карты, положите их лицевой стороной вверх рядом с картами золота.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок или команда, победившая в 2 раундах, выигрывает.



РЕЖИМЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Освоившись с правилами, можно применить в последующих партиях одно или несколько из описанных ниже изменений, чтобы увеличить сложность игры.

- ☉ Не используйте карты золота номиналом 0.
- ☉ Вместо самородков используйте очки, полученные в каждом раунде, чтобы определить победителя. В этом случае сыграйте 3 раунда.

4 игрока. Команда, набравшая больше всего очков за 3 раунда, выигрывает.

3 игрока. Игрок, набравший больше всего очков за 3 раунда, выигрывает.

СЛОВАРЬ

Так как «Аурум» – это игра со взятками, в правилах вы найдёте много терминов, часто встречающихся в играх такого типа. Если вы не знакомы с ними, список игровых понятий ниже поможет вам в них разобраться.

Взятка. Передавая право хода по часовой стрелке, каждый игрок выкладывает из руки 1 карту лицевой стороной вверх.

Выигрыш взятки. После того, как все игроки сыграли по 1 карте, тот, кто выложил карту наибольшего номинала, забирает взятку, то есть все сыгранные карты (за исключением карт золота).

Номинал. То же, что и стоимость карты. Карты обычных металлов бывают с номиналами от 1 до 10 (10 – наибольший номинал). Карты золота бывают с номиналами от 0 до 8.

Ведущий игрок. Игрок, который первым выкладывает карту во взятке. В игре ведущим игроком становится тот, кто разыграл карту наименьшего номинала в предыдущей взятке.

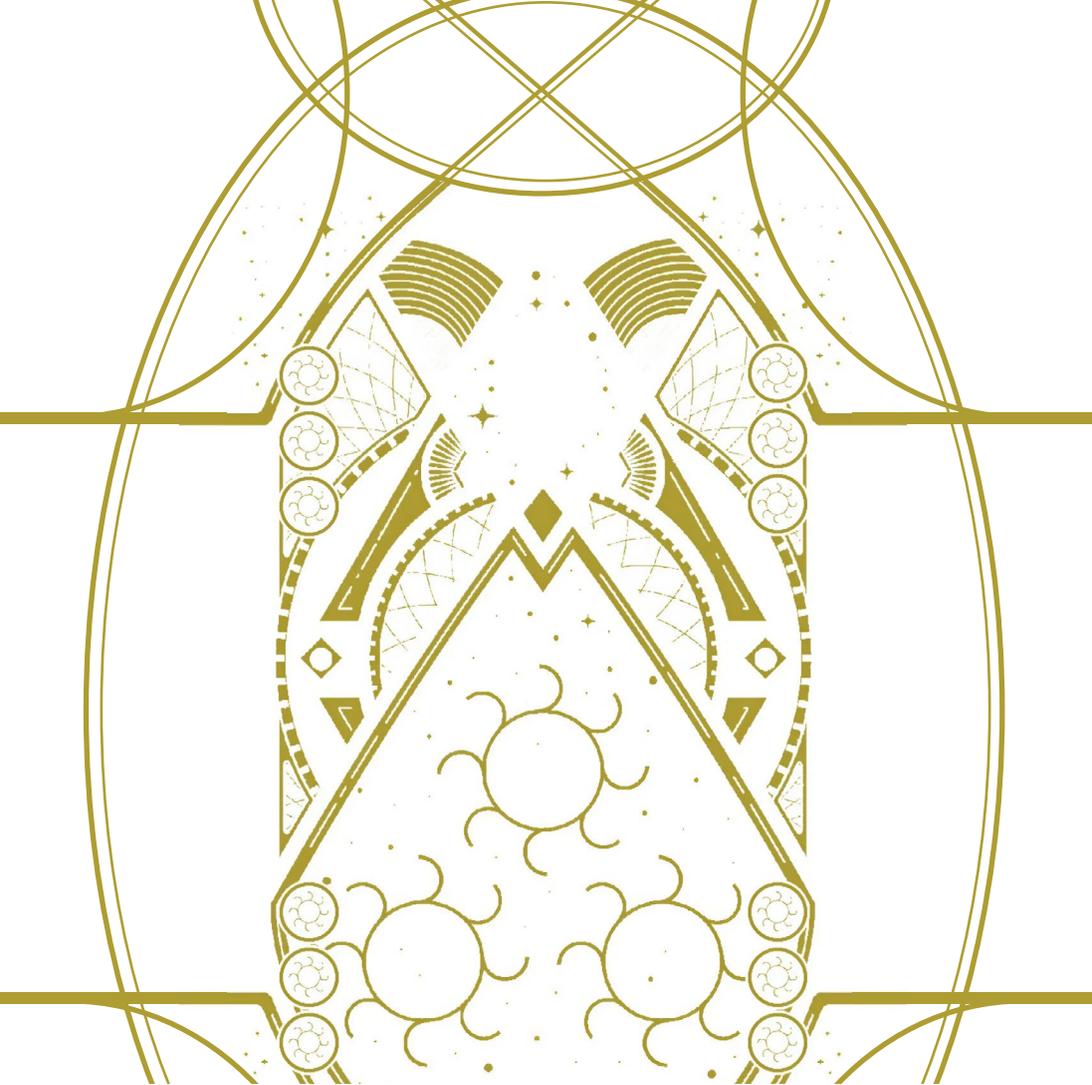
Масть. Все карты одного цвета и с одинаковым символом относятся к одной масти. В игре вместо мастей используются разные металлы.

Ответ той же мастью. Когда игрок разыгрывает карту масти, которую уже выкладывали. В этой игре **нельзя отвечать той же мастью**, то есть игроки не могут сыграть карту обычного металла, который уже выложили в текущей взятке, но могут играть карту золота.

Козырь. Карточная масть, которая старше остальных мастей. В этой игре козырем является золото, оно старше мастей обычных металлов. Карта золота, выложенная во взятке, заберёт эту взятку. Если в одной взятке было разыграно несколько карт золота, то заберёт эту взятку та из них, у которой больше номинал.

Раунд. Представляет собой последовательность взяток. Как только кто-либо забрал первую взятку, начинается розыгрыш второй, а когда забирают вторую – третьей и так далее. Так продолжается до тех пор, пока или все карты не будут разыграны, или один из игроков не сможет (или не захочет) выложить карту из своей руки.

Ставка. Перед каждым раундом игроки смотрят номиналы своих карт и стараются рассчитать, сколько взяток они смогут выиграть в этом раунде. Рассчитанное число взяток и становится их ставками.



Создатели игры

Автор игры: Шриш Бхат

Разработчик: Алекс Катлер

Редактор: Эрик Слаусон

Иллюстрации: Стево Торрес

Графический дизайн: Питер Уокен



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

© 2023 Pandasaurus Games, LLC.
Все права защищены.

2028 E BEN WHITE BLVD #240
Austin, TX 78741

www.pandasaurusgames.com

Особые благодарности сообществам Portland Game Collective, Break My Game и ProtoATL за тестирование игры.

Тестирование: Шрутхи Сринатх, Джонатан Эгберт, Томас Брендел, Ли Гиану, Дэниел Грант Вьё, Берт Тробаф, Адель Франк, Джейми Тал, Джейми Сутанто, Алекс Торрес, Джонатан Бови, Сара Кан, Тейлор Райнер, Джон Баррон, Сэм Фриджеро, Нейтлин Робертсон, Гермес Трисмегист, Остан, Дэн Кобаяши, Зои Олпред, Натрин Стиппелл, Мэтт Миллер, Мэтью Хокер, Кристин Донг, Архимед, Адам Геммер, Нори Коулман, Райан Пауэр, Энди Джуэлл, Райан Кэмпбелл, Джонатан Франклин и Дэниел Ньоман.