

Игра Дирка Хенна для 2-6 игроков

Лучшие мастера-строители со всей Европы и Аравии желают показать свое искусство. Наймите наиболее подходящих строителей и убедитесь, что у вас достаточно нужной валюты. Потому что, будут они каменщиками с севера или садоводами с юга, они все хотят достойной оплаты в своей "Родной" валюте.

С помощью мастеров можно соорудить башни, разбить сады, возвести беседки и галереи, построить гаремы и палаты. Соревнуйтесь с оппонентами в строительстве АЛЬГАМБРЫ.



Альгамбра (исп. Alhambra, от араб. каср аль-хамра - «красный замок») - архитектурно-парковый ансамбль на холмистой террасе восточной части города Гранада в южной Испании. Основное развитие получил при мусульманской династии Насридов (1230-1492), для которых Гранада стала столицей мусульманских владений на Иберийском полуострове (Гранадский эмират), а Альгамбра

их правительственной резиденцией. В состав обширного комплекса, заключенного в крепостные стены с башнями, входили также мечеть, жилые дома, бани, сады, склады, кладбище. В настоящее время является музеем исламской архитектуры.

Компоненты

- 6 стартовых тайлов - изображающих знаменитый Фонтан Льва.



- 54 тайла зданий - изображающие 6 различных видов зданий. Это части из которых вы будете строить свою Альгамбру. На тайлах может быть до 3 отрезков стены.



- 12 маркеров - у каждого игрока есть маркер для поля подсчета и для стартового тайла.
- 108 карт монет всех 4-х валют - используются при покупке на рынке зданий для Альгамбры.



Карты монет значением от 1 до 9 для 4-х валют: Динары, Дирхемы, Дукаты, Флорины

- 2 карты подсчета - появляются во время игры (из колоды карт монет).

1. Wertung		2. Wertung	
	1. Platz	1. Platz	2. Platz
Pavillon	7	8	1
Serail	2	9	2
Arkaden	3	10	3
Gemächer	4	11	4
Garten	5	12	5
Turm	6	13	6

Wertung = раунд подсчета, Platz = место

- 1 рынок зданий - с четырьмя квадратами для тайлов зданий. Для каждого квадрата нужна своя валюта.
- 1 поле подсчета очков - показывающее счет каждого игрока, используя...

- 6 полей (с таблицей очков) для запаса тайлов.
- 1 мешочек
- 1 правила

Цель игры

Игроки у которых больше всего зданий определенного вида на момент подсчета (в конце раунда) получают победные очки, число которых зависит от раунда и типа зданий. Игрок получает еще очки за самый длинный участок стены, ограждающей его Альгамбру. Каждый раунд приносит новые очки.

Побеждает тот игрок, который наберет в конце игры больше всех очков.

Цена Кол-во Тип здания

2-8	7x	Pavillon
3-9	7x	Serail
4-10	9x	Arkaden
5-11	9x	Gemächer
6-12	11x	Garten
7-13	11x	Turm

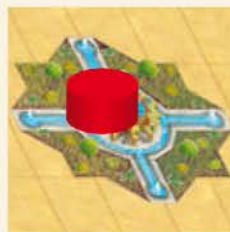
Есть 6 различных типов зданий. Таблица показывает диапазон стоимости зданий и общее количество тайлов со зданиями каждого типа.

Подготовка к игре

- Каждый игрок берет себе 2 маркера своего цвета и стартовый тайл, который кладет перед собой. Один маркер помечает стартовый тайл игрока, а второй размещается в нижнем левом углу поля подсчета очков.
- 54 тайла зданий положите в мешочек, подготовив его к игре.
- Поместите рынок зданий в центр стола, а поле подсчета на дальний край.
- Из мешочка вынимаются 4 случайных тайла и выкладываются на 4 квадрата рынка зданий, начиная с квадрата номер 1.

Drei Wertungen	1.	2.	3.
Zu Pavillon	1	8	1
Zu Stra	2	9	2
Zu Hofstein	3	10	3
Zu Gewachser	4	11	4
Zu Garten	5	12	5
Zu Turm	6	13	6

Каждый игрок берет поле для хранения тайлов (с таблицей очков) и кладет перед собой. Таблица очков показывает сколько в игре всего тайлов каждого типа зданий и как много очков можно за них получить.



Стартовый тайл



Рынок зданий

- Две карты подсчета из колоды карт монет откладываются в сторону, остальная колода перемешивается.
- Каждый игрок набирает стартовые деньги. Для этого игрок берет по 1 карте из колоды и кладет в открытую перед собой до тех пор, пока сумма не станет 20 или больше (вид валюты не учитывается). Затем деньги берет следующий игрок. Как только все игроки получили деньги, карты берутся в руку и держатся в секрете.
- Начинает игрок с наименьшим количеством карт. В случае равенства начинает игрок с меньшей суммой. Если и здесь ничья, то начинает самый младший игрок.
- И наконец, рядом с рынком в открытую выкладываются 4 карты монет из колоды.
- Остальные карты колоды делятся на 5 примерно равных стопок. Вложите карту первого раунда подсчета во вторую стопку, а второго раунда - в четвертую стопку. Соберите стопки вместе, положив поверх пятой четвертую, затем третью, вторую и на самый верх первую. Собранную из стопок колоду поместите закрытую рядом с рынком зданий.

Примечание: Это гарантирует, что у всех будет сумма денег от 20 до 28.



Примечание: Это гарантирует, что карты раундов не придут слишком рано, слишком поздно или одна за другой.

Как играть

Ход передается по часовой стрелки, начиная со стартового игрока. Игрок, получивший ход, выполняет одно из трех действий:

- Взять деньги
- Купить и разместить тайл здания
- Перестроить свою Альгамбру

После завершения хода игрока использованные им карты денег и тайлы зданий заменяются новыми, так чтобы их вновь стало по 4 штуки.

Взять деньги

Игрок может взять любую из оторванных карт денег или несколько карт денег, если они в сумме не превосходят 5 (вид валюты не учитывается).



Пример: Вы можете взять две левых карты или любую из двух оставшихся.

Купить и разместить тайл здания

Покупка тайлов

Игрок может купить тайл на рынке зданий. Он должен заплатить не меньше чем цена указанная на тайле, валютой изображенной на рынке рядом с тайлом. Осторожно - сдача не выдается!

Деньги, истраченные на покупку, помещаются в стопку сброса рядом с рынком.

Если вы можете заплатить точную сумму, то ваш ход продолжается, и вы снова выбираете, какое из трех действий вы желаете выполнить.

Поскольку это все еще ваш ход, новые тайлы на рынок не добавляются. Только в конце вашего хода пустые места будут заполнены тайлами.

Поэтому, возможно максимум выполнить за ход 5 действий (заплатить точную сумму 4 раза и затем либо взять деньги, либо перестроить Альгамбру).

Размещение тайлов

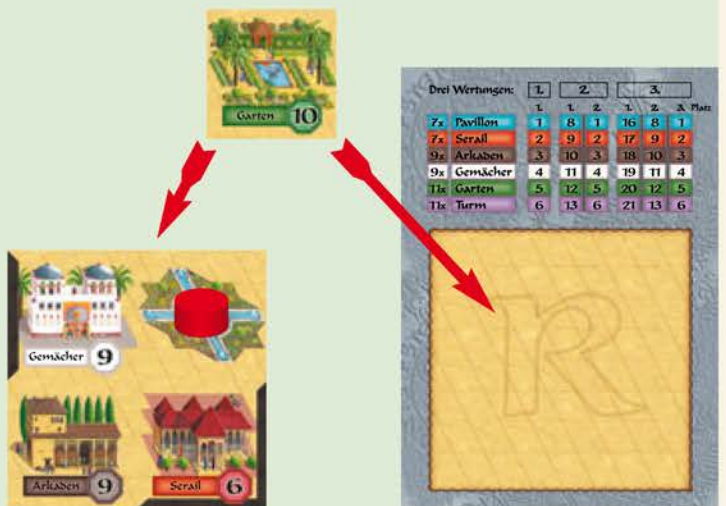
Вы можете :

либо добавить новый тайл к своей Альгамбре, либо поместить его на свое поле для хранения тайлов (вы можете держать на нем сколько угодно тайлов).



Пример:

Вы желаете купить сад в свою Альгамбру. Сад продается за 10 динаров. У вас есть на руках две карты данной валюты, и вы решаете купить сад. Поскольку вы не можете заплатить ровно 10 динаров (у вас 11), то ход заканчивается; сдачи вы не получаете.



Правила строительства Альгамбры

Альгамбру необходимо строить согласно следующим правилам:

- Все тайлы зданий повернуты в ту же сторону, что и стартовый тайл (т.е. все крышами вверх).
- Соединять нужно одинаковые стороны, т.е. на обеих сторонах либо есть стена либо ее нет.
- Каждое новое здание должно быть достижимо из стартового тайла без ухода с тайлов и без пересечения стен (по территории Альгамбры).
- Новый тайл присоединяется к Альгамбре хотя бы одной стороной (нельзя соединять углами).
- Нельзя оставлять "пробелы" (пустые области, окруженные со всех сторон тайлами зданий).

Следующие комбинации НЕДОПУСТИМЫ:



Тайл повернут не той стороной.



Сторона со стеной примыкает к стороне без стены.



Нарушено правило достижимости: башня не доступна из стартового тайла без пересечения стены.



Тайлы не касаются друг друга хотя бы одной стороной.



Размещение в данном месте тайла "галерея" создает пустую область, окруженную со всех сторон тайлами.

■ Перестроить свою Альгамбру

Есть 3 способа, которыми можно перестроить Альгамбру:

- Можно взять тайл здания со своего поля для хранения тайлов и добавить к Альгамбре.
- Можно удалить здание из Альгамбры, поместив его на поле для хранения тайлов.
- Можно поменять тайл здания в Альгамбре и тайл с поля для хранения. Новый тайл нужно разместить на то же самое место, где был удаляемый тайл.

При перестройке Альгамбры следуют тем же правилам, что и при строительстве. Стартовый тайл нельзя удалять или заменять на другой.

Пример: вы уже купили тайл здания, заплатив точное количество денег, ход по-прежнему у вас.

Вы решаете купить еще одно здание и можете снова заплатить точную цену.

Ход по-прежнему у вас и вы решаете перестроить Альгамбру. Вы можете, например, убрать тайл здания из своей Альгамбры, заменив его на тайл с поля для хранения.

Это завершает ваш ход. Теперь вы можете разместить в Альгамбре наилучшим образом только что купленные тайлы или же вы можете поместить их на свое поле для хранения тайлов.

■ В конце своего хода

В конце хода, после перестройки Альгамбры, которую вы возможно выполнили, вы можете добавить купленные тайлы к своей Альгамбре или поместить их на поле для хранения. Можно добавлять купленные тайлы в любом порядке.

Когда заканчивается ваш ход, начинается ход следующего игрока. Прежде чем он решит, что делать, добавьте тайлы зданий и карты денег на замену тем, что вы забрали. И тех и других должно стать 4. Если колода денег закончилась, из стопки сброса сформируйте новую колоду.



Пример: Тайлы номер 2 и 4 были взяты. Пустые квадраты заполняются по очереди - сначала второй, затем четвертый.

Подсчет очков

В игре 3 раунда подсчета очков. Первые два происходят, когда вытягиваются карты подсчета из колоды карт с монетами. **Финальный раунд** проходит в конце игры.

Вытянутую карту подсчета, кладут в сторону (удаляют из игры), из колоды дополняют число открытых карт с деньгами до 4. Перед ходом следующего игрока происходит подсчет очков.

Каждый раунд награждают того, у кого больше зданий одного вида. Так же очки дают за самый длинный отрезок стены вокруг Альгамбры.

Очки за количество зданий одного вида
Очки дают за наибольшее количество зданий одного вида, количество очков зависит от раунда и типа зданий.

Игрок с наибольшим количеством зданий всегда получает за 1-е место столько очков, сколько указано на карте подсчета для данного здания.

В первом раунде награждаются только игроки с наибольшим количеством зданий каждого вида.

В остальных раундах очки дают таким образом:

Во 2-м раунде (наступает тогда, когда вскрывается вторая карта подсчета), очки даются игрокам за 1-е и 2-е место по количеству зданий каждого вида.

Если у игроков равенство, они делят очки за соответствующие места с округлением вниз.

3-й раунд подсчета очков наступает в конце игры. В нем награду получит еще и 3-й по количеству зданий каждого вида игрок, как это показано в примере и в таблице поля для хранения тайлов.

Внимание - тайлы зданий на поле для хранения НЕ учитываются при подсчете очков.

Примечание: цена зданий не важна при подсчете очков, важно только количество тайлов! У вас должно быть хотя бы одно здание данного типа, для получения награды за этот тип зданий.

1. Wertung	
	1. Platz
Pavillon	1
Serail	2
Arkaden	3
Gemächer	4
Garten	5
Turm	6

Пример:
Игрок с наибольшим количеством палат получает 4 очка.

2. Wertung		
	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Arkaden	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

Пример:
Игрок с наибольшим количеством башен получает 13 очков.
Игрок со вторым результатом по башням получает 6 очков.

Пример:

У Кима и Нины по 4 башни. Они разделяют очки за 1-е и 2-е место: $13+6 = 19$ очков. Результат делится на 2 и округляется вниз, каждый из них получает по 9 очков.

	1.	2.	3. Platz
Pavillon	16	8	1
Serail	17	9	2
Arkaden	18	10	3
Gemächer	19	11	4
Garten	20	12	5
Turm	21	13	6

Это очки, которыми награждают в 3-м раунде.

Пример: Игрок с наибольшим числом беседок получает 16 очков. Игрок со вторым результатом получает 8 очков. Игрок с третьим результатом по количеству беседок получает 1 очко.

Очки за стену вокруг вашей Альгамбры

Помимо очков за здания игроки получают очки за самую длинную непрерывную стену вокруг Альгамбры. Каждая сторона тайла с отрезком стены приносит 1 очко.

Стены, соединенные вместе (внутренние стены), не приносят очков.

Очки, полученные игроком, отмечаются на поле подсчета. Игроки перемещают свои счетчики на 1 шаг вперед за каждое полученное очко.



Конец игры

Игра заканчивается, когда в конце хода игрока в мешочке не хватило тайлов зданий, чтобы довести количество тайлов на рынке до 4-х.

Оставшиеся на рынке здания достаются игрокам у которых больше денег в соответствующей валюте на руках (цена здания не учитывается). Если у двух или у нескольких игроков равное количество денег, то здание остается на рынке. Здания, полученные игроками этим способом, можно добавить к свей Альгамбре по обычным правилам строительства.

И вот третий, финальный раунд подсчета очков. Побеждает лидер на поле подсчета очков после 3-го раунда. При равенстве объявляется ничья.

Примечание: Если тайлов не хватило, рынок зданий пополняется всеми оставшимися тайлами.

Специальным правилом для игры двух игроков

Применяются обычные правила Альгамбры со следующими изменениями:

В колоде каждая карта в 3-х экземплярах; один убирается, т.е. из 108 остается только 72 карты.

В игре участвует воображаемый третий игрок. Назовем его Дирк. Он не строит Альгамбру, но собирает тайлы зданий. Дирк не делает ходов.

В начале игры из мешка достаются 6 случайных тайлов и кладутся на сторону Дирка так, чтобы оба игрока их видели.

При подсчетах очков Дирк награждается очками за те типы зданий, которых у него много, но не за внешнюю стену.

Сразу после 1-го раунда подсчета Дирк получает еще 6 тайлов...

Дирк получает еще 6 случайных тайлов, из мешка и добавляет их к уже имеющимся.

После 2-го раунда Дирк получает еще больше тайлов зданий. В этот раз уже не 6 тайлов, а треть тайлов, оставшихся в мешке (округляется вниз).

Только одно правило изменено для двух игроков: После покупки тайла они могут не только добавлять его в свою Альгамбру или отложить на поле для хранения, но и отдать тайл здания Дирку.