

Правила настольной игры «Альгамбра» (Alhambra)

Автор: Dirk Henn

Игра для 2–6 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Стиль Жизни» ©

Лучшие строители из Европы и Аравии спешат продемонстрировать свои способности. Выберите из них подходящих мастеров, но помните, что у Вас должно быть достаточное количество соответствующей валюты, так как, независимо от того, каменотесы ли они с севера или садоводы с юга – все они хотят получить достойное вознаграждение в своей «национальной» валюте.

Вы сможете построить башни, беседки и галереи, взрастить сады, а также создать гаремы и палаты. Примите участие в соревновании и постройте свою Альгамбру.

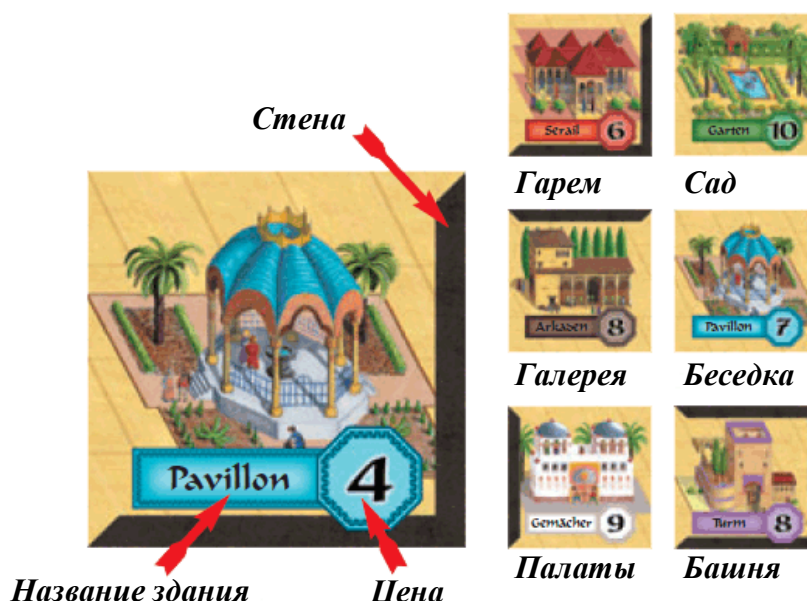
Альга'мбра (исп. Alhambra, от араб. аль-хамра — «красный замок») — архитектурный ансамбль мавританского периода, состоящий из мечети, дворца и крепости в южной Испании, расположенный на холмистой террасе в восточной части города Гранада. Альгамбра была построена в XIV веке как резиденция маврских правителей, и в настоящее время является музеем исламской архитектуры.

Состав Игры

– **6 первых тайлов** – изображают знаменитый Фонтан Льва. При подготовке игры на них будет помещена фишка Вашего цвета, обозначающая принадлежность этой будущей Альгамбры именно к Вам. Кроме того, именно с этого тайла Вы начнёте строительство, присоединяя к нему новые тайлы зданий.



– **54 тайла зданий** – с изображениями 6 различных видов зданий и строений. Именно их Вы будете использовать для строительства собственной Альгамбры. На этих тайлах также могут быть изображены части стены (максимум 3 части на одном тайле). Цифры на этих фишках обозначают стоимость зданий при покупке. Цена на один вид зданий может варьироваться.



– **1 поле Рынок зданий** – на нём изображены 4, отмеченных цифрами, квадрата, где размещаются тайлы зданий, доступные для покупки игроками. Рядом с каждым таким квадратом указан определенный вид валюты. Здания размещаются на рынке в начале хода каждого игрока, таким образом, участникам становится известно, какие именно здания в течение хода они могут приобрести для своей Альгамбры, за какую цену и в какой валюте.

– **1 поле подсчёта очков** – для того, чтобы отмечать победные очки каждого игрока. На нём изображена дорожка подсчёта очков, по которой в процессе игры будут передвигаться фишки участников, отмечая таким образом их позиции относительно друг друга.

– **12 фишек** – у каждого игрока есть фишка для поля подсчёта очков и фишка для первого тайла Фонтана Льва. Это деревянные цветные диски, которые отмечают очки и принадлежность той или иной Альгамбры к определенному игроку.

– **108 карт монет четырёх видов валют** – они используются для покупки тайлов зданий на рынке и строительства своей Альгамбры. Каждый вид валюты отличается цветом, названием и рисунком. Значения карточек различных валют имеют различные цифровые значения.



*Карты денег 4-х видов (значения от 1 до 9):
Динары, Дирхемы, Дукаты, Флорины*

– **2 карты подсчёта очков** – во время игры эти карты знаменуют наступление 1-го и 2-го Раунда Подсчёта Очков. При подготовке к игре эти карты помещаются в стопку денег, и вместе с их открытием в процессе игры начинаются этапы, когда игроки осуществляют промежуточные подсчеты своих победных очков.

<i>Названия Зданий</i>		<i>Позиции игроков</i>		
<i>Раунд Подсчёта Очков</i>				
1. Wertung	1. Platz			
Pavillon	1			
Serail	2			
Arkaden	3			
Gemächer	4			
Garten	5			
Turm	6			
		2. Wertung	1. Platz	2. Platz
		Pavillon	8	1
		Serail	9	2
		Arkaden	10	3
		Gemächer	11	4
		Garten	12	5
		Turm	13	6

В верхнем углу карты обозначены номера раундов подсчёта очков. Колонки обозначают (слева направо) названия зданий, занятые игроками позиции относительно друг друга и соответствующие им очки.

– **6 индивидуальных полей с таблицей очков** – на них Вы будете размещать приобретенные тайлы зданий в случае, если не захотите сразу же строить их в своей Альгамбре. Кроме того, на этом поле Вы найдёте таблицу, которая содержит информацию

о порядке промежуточных и итогового подсчета победных очков, эти справочные сведения будут полезны во время игры.

- **1 мешочек** – из него во время игры достаются тайлы здания для рынка зданий.
- **1 набор правил**

Краткий обзор игры

Участники игры занимаются строительством собственной Альгамбры, покупая тайлы зданий и строений, составляя из них единый комплекс и получая на особых этапах победные очки за преимущество по количеству тайлов зданий определённого вида. Игроки также получают победные очки за самую длинную непрерывную часть стены вокруг своей Альгамбры.

В конце игры победит участник, набравший большее количество победных очков (тот, чья фишка на поле подсчёта очков окажется впереди).

В игре представлено 6 различных видов зданий. В таблице указан диапазон цен каждого вида здания, а также количество таких зданий, участвующих в игре.

<i>Цена</i>	<i>Количество</i>	<i>Название Здания</i>	
2-8	7x	Pavillon	<i>Беседка</i>
3-9	7x	Serail	<i>Гарем</i>
4-10	9x	Arkaden	<i>Галерея</i>
5-11	9x	Gemächer	<i>Палаты</i>
6-12	11x	Garten	<i>Сад</i>
7-13	11x	Turm	<i>Башня</i>

Например, по таблице видно, что в игре есть 7 тайлов Беседок, цена которых варьируется от 2-х до 8-ми денежных единиц (валюта может быть различной).

Подготовка к Игре

– Каждый игрок получает первый тайл Фонтана Льва, который он размещает на столе перед собой, и 2 фишки выбранного им цвета. Одна фишка помещается на первый тайл (чтобы обозначить принадлежность Альгамбры), а другая – в нижний левый угол поля подсчёта очков.

Первый тайл

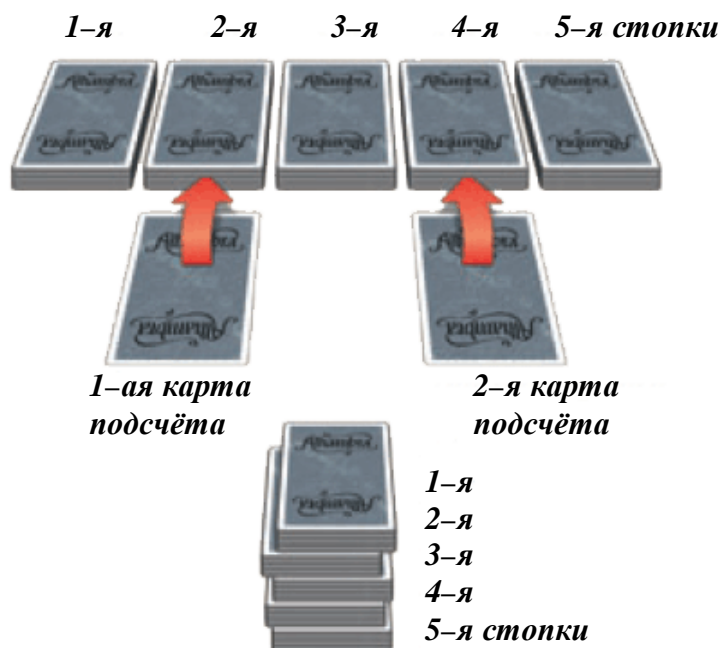


Поле подсчёта очков



- 54 тайла зданий кладутся в мешочек.
- **Рынок зданий** помещается в центр стола, а **поле подсчёта очков** – на край стола.
- Из мешочка случайным образом поочередно вытаскиваются **4 тайла зданий**, которые помещаются на рынок; по одному зданию в каждый слот, начиная с квадрата с цифрой 1.

После этого соберите все стопки карт друг на друга так, чтобы внизу была пятая стопка, затем четвёртая, третья, вторая и, наконец, на самом верху первая. Вся стопка затем кладётся лицом вниз рядом с рынком зданий.



Игровой Процесс

Начиная с первого участника, ход игры движется по часовой стрелке.

Игрок в свой ход должен сделать **одно** из следующих действий:

- **Взять деньги**
- **Купить и разместить тайл здания**
- **Перепланировать свою Альгамбру**

После окончания хода игрока денежные карты и тайлы зданий, которые были убраны во время его действий, замещаются новыми так, чтобы на столе снова стало 4 карты денег и 4 тайла зданий.

■ Взять деньги

Игрок может взять любую денежную карту из 4-х находящихся на столе или даже несколько карт, если в сумме их ценность не будет превышать 5 единиц (вид валюты в этом случае не учитывается).



Пример: Вы можете взять две левые карты или одну из двух правых.

Купит и разместит тайл здания

Покупка тайла

Игрок может купить тайл здания на рынке зданий. Он должен заплатить **цену, которая указана на тайле здания (или больше)**, и использовать при этом валюту, указанную для слота, в котором размещен тайл этого здания на рынке. **Обратите внимание, что сдача не выдаётся!**

Использованные для покупки тайла деньги, помещаются в стопку сброса рядом с рынком зданий.

Важно: если Вы можете заплатить **точную сумму** – то Ваш ход **не заканчивается**, и Вы снова можете выбрать одно из трёх действий, которое хотите сделать.

Во время Вашего хода **новые тайлы зданий не помещаются на рынок зданий**. Новые тайлы помещаются на пустые квадраты рынка **только в конце Вашего хода**.

Поэтому, в идеале, Вы можете выполнить не более 5-ти действий во время своего хода (приобрести 4 здания, выплатив точную стоимость 4 раза, и затем взяв деньги или сделав перепланировку в своей Альгамбре).



Пример: Вы хотите купить сад для своей Альгамбры. Цена сада – 10 динаров. У Вас есть в руке 2 карты денег этой валюты, и Вы решаете купить сад. Так как Вы не можете заплатить ровно 10 динаров (у Вас их 11), Ваш ход заканчивается; Вы не получаете сдачи.

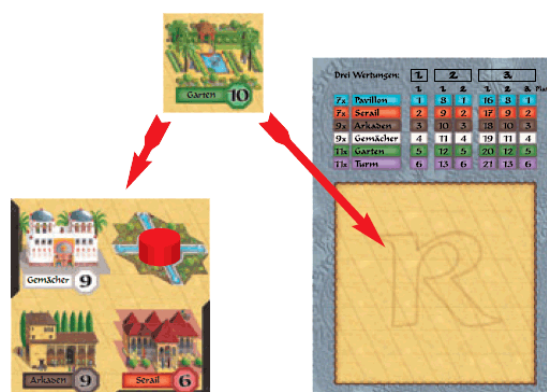
Размещение тайла

Приобретенный тайл здания Вы можете:

– построить в своей Альгамбре, присоединив к комплексу;

или

– поместить на свое индивидуальное игровое поле в запас. У Вас может быть сколько угодно тайлов на индивидуальном поле.



Правила постройки Альгамбры

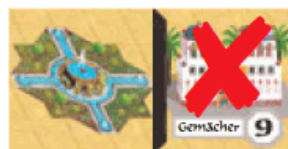
Вы должны строить свою Альгамбру согласно следующим правилам:

- Все тайлы зданий должны **быть повёрнуты в одну сторону** согласно расположению Вашего центрального тайла Фонтана Льва (то есть все крыши должны быть наверху).
- **Соединяющиеся стороны должны быть одинаковые**, то есть они должны или обе содержать стену, либо обе быть без неё.
- Вы должны иметь возможность пройти **«пешком»** от центрального тайла Фонтана Льва до любого другого здания в Вашей Альгамбре и при этом по пути Вы не должны пересечь стену или незаполненное тайлом пространство.
- Каждый новый тайл должен быть присоединён к Вашей Альгамбре **хотя бы одной стороной** (то есть он не может быть соединён только углом).
- Вы не должны оставлять **«незаполненные пространства»** (то есть пустые места, окружённые со всех сторон тайлами зданий).

Следующие сочетания тайлов НЕ разрешены:



*Тайл расположен
вверх тормашками.*



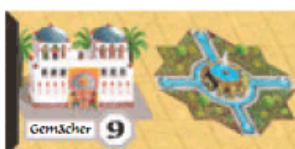
*Сторона со стеной
присоединена к
стороне без стены.*



*Правило «прохождения
пешком» не соблюдено:
до башни нельзя дойти
от первого тайла без
пересечения стены.*



*Тайлы зданий не
соединены хотя бы
одной стороной.*



*Размещение тайла
«Галерея» на указанную
позицию приводит к
созданию пустой области,
полностью окружённой
тайлами.*



■ Перепланировать свою Альгамбру

Есть три способа как Вы можете перепланировать свою Альгамбру:

– Вы можете взять тайл здания с **Вашего индивидуального поля** и **добавить его в свою Альгамбру**.

– Вы можете убрать тайл здания из своей Альгамбры и **поместить его на своё индивидуальное игровое поле в запас**.

– Вы можете **обменять** тайл здания с Вашего индивидуального поля на один из тех, что находятся в Вашей Альгамбре. В этом случае новый тайл здания в Вашей Альгамбре должен быть помещён именно на то место, откуда был убран предыдущий тайл.

Когда Вы перепланируете Вашу Альгамбру, то всё ещё должны следовать правилам строительства. **Вы не можете убрать первый тайл или заменить его на другой**.

■ Завершение хода игрока

В завершении своего хода, то есть после любых перепланировок, которые Вы могли совершить – заменив тайлы зданий в Альгамбре теми, что находились на индивидуальном игровом поле в запасе – Вы можете построить в Альгамбре только что приобретенные тайлы зданий в любом порядке, каком хотите.

Пример: Вы покупаете тайл здания, выплачивая его точную стоимость, и продолжаете ходить.

Вы решаете купить другой тайл здания и снова можете заплатить точную денежную сумму. Поэтому Ваш ход продолжается, и Вы решаете перепланировать свою Альгамбру. Вы можете, например, убрать тайл здания из комплекса и обменять его на один из тех, что находятся на Вашем индивидуальном поле в запасе.

Это завершает Ваш ход. Теперь Вы можете добавить только что приобретенные тайлы зданий в свою Альгамбру, помещая их на лучшее, по Вашему мнению, место или можете положить их на свое индивидуальное поле в запас.

Когда Вы закончите свой ход, начинается ход следующего игрока. До того, как следующий игрок решит, что делать, любые убранные в ход предыдущего игрока **карты денег или тайлы зданий замещаются новыми** так, чтобы их снова было по 4. Если в какой-то момент игры заканчивается колода карт денег, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду, снова поместив её лицом вниз в пределах досягаемости всех игроков.



Пример: тайлы на клетках с цифрой 2 и 4 были приобретены одним из игроков на предыдущем ходу. Они заполняются по порядку – сначала новый тайл кладётся на клетку с цифрой 2 и потом второй на цифру 4.

Подсчёт Очков

Во время игры наступают **три раунда подсчёта очков**. Первые два происходят, когда из стопки карт денег вытягиваются соответствующие карты «1-й Раунд Подсчёта», «2-й Раунд Подсчёта». **Третий** – последний раунд разыгрывается в конце игры. Когда в ходе игры открывается карта подсчёта очков, она откладывается в сторону, а игрок продолжает открывать денежные карты из колоды, чтобы дополнить число карт денег на столе до 4-х. Сразу после этого (до начала хода игрока) происходит подсчёт очков. В каждом раунде подсчёта, победные очки выдаются тем, кто имеет преимущество по количеству зданий определённого вида. Игроки также получают очки за длину непрерывного участка стены вокруг Альгамбры (см. ниже).

Очки за преимущество по количеству зданий одного вида

Очки выдаются игроку, который построил **больше всех одинаковых зданий**. Число очков, которое получает игрок, зависит от типа здания. В каждом раунде подсчёта очков игрок, у которого больше всех зданий определённого вида, награждается очками (обозначены на **карте подсчёта очков** рядом с названием здания). Только игроки, у которых **больше всех зданий** определённого вида получают очки, когда вытягивается карта «1-й Раунд Подсчёта».

В последующих раундах подсчёта очки выдаются следующим образом: во «**2-м Раунде Подсчёта**» (который происходит, когда вытягивается «2-я Карта Подсчёта»), **очки присуждаются игрокам с самым большим количеством зданий одного вида, а также игрокам, занявшим по этому показателю второе место**.

Если у нескольких игроков возникает ничья, **очки** за соответствующие места складываются и **делятся** между ними. Очки всегда округляются в меньшую сторону.

Третий раунд подсчёта очков начинается в конце игры; очки в нём присуждаются не только игроку, обладающему преимуществом по количеству зданий какого-либо вида и его преследователю, но и участнику, который оказывается на третьем месте по количеству зданий этого вида. Пример начисления очков представлен ниже, справочная информация об этом также содержится в **таблице очков индивидуального игрового поля**. **Будьте внимательны: тайлы зданий на индивидуальном поле НЕ учитываются при подсчёте очков**.

Заметка: цена зданий не важна при подсчёте, важно только количество тайлов этого вида здания! У Вас должен быть хотя бы 1 тайл определённого вида, чтобы получить очки в этой категории.

1. Wertung		1. Platz	
Беседка	Pavillon	1	
Гарем	Serail	2	
Галерея	Arkaden	3	
Палаты	Gemächer	4	
Сад	Garten	5	
Башня	Turm	6	

Пример: Игрок, у которого больше всех Палат, получает 4 очка.

2. Wertung			
		1. Platz	2. Platz
Беседка	Pavillon	8	1
Гарем	Serail	9	2
Галерея	Arkaden	10	3
Палаты	Gemächer	11	4
Сад	Garten	12	5
Башня	Turm	13	6

Пример: Игрок, у которого больше всех Башен, получает 13 очков. Игрок, находящийся на втором месте по количеству Башен, получает 6 очков.

Пример:

Костя и Нина имеют по 4 Башни. Они суммируют и затем делят очки за 1-е и 2-е место: $13+6=19$ очков. Число делится на два и округляется в меньшую сторону – в итоге оба получают по 9 очков.

		1-е место	2-е место	3-е место
		1.	2.	3. Platz
Беседка	Pavillon	16	8	1
Гарем	Seraïl	17	9	2
Галерея	Arkaden	18	10	3
Палаты	Gemächer	19	11	4
Сад	Garten	20	12	5
Башня	Turm	21	13	6

Это – очки, которые выдаются в 3-м раунде подсчёта.

Пример: Игрок с самым большим количеством Беседок получает 16 очков.

Игрок, находящийся на втором месте по количеству Беседок, получает 8 очков. Игрок, находящийся на третьем месте, получает 1 очко.

Очки за стену вокруг Альгамбры

Когда игроки подсчитают и отметят на треке свои победные очки за преимущество по количеству зданий, они также в каждом Раунде Подсчёта получают победные очки за самую длинную непрерывную часть стены, построенную вокруг их Альгамбры. То есть каждый игрок смотрит на свою собственную Альгамбру, ищет в ней самую длинную стену и получает за неё очки. Каждый тайл с фрагментом стены, составляющий самый длинный непрерывный участок, приносит игроку 1 очко.

За внутренние стены (находящиеся между зданиями, а не с краю) очки не начисляются.

Очки, полученные игроком, отмечаются на поле очков. Каждый игрок передвигает свою фишку на одно деление вперёд за каждое полученное очко.



Конец Игры

Игра заканчивается, когда в конце хода игрока **в мешочке нет достаточного числа тайлов зданий, чтобы дополнить тайлы на рынке зданий до 4–х.**

Заметка: рынок зданий тем не менее пополняется оставшимися тайлами насколько это возможно.

Оставшиеся к концу игры на рынке тайлы зданий раздаются тем игрокам, которые имеют в руке большую сумму денег в подходящей валюте (не зависимо от фактической стоимости здания). Если двое или более игроков имеют одинаковое количество денег, тогда тайлы зданий остаются на рынке зданий. Игроки затем могут построить в своих комплексах, полученные таким образом тайлы зданий, согласно общим правилам строительства.

После этого наступает третий (он же последний) раунд подсчёта очков.

Игрок, который после последнего раунда стоит впереди всех на поле для подсчёта очков (то есть имеет больше всех победных очков), выигрывает и объявляется победителем. Если несколько игроков имеют одинаковое количество очков, в игре оказывается несколько победителей.

Специальные правила для игры вдвоём

В этом варианте применяются обычные правила, но с некоторыми изменениями:

В стопке денег в составе 4-х видов валют находятся по 3 карты каждого номинала - от 1 до 9; при игре вдвоём уберите по одной карте каждого номинала в каждом виде валюты. Таким образом в стопке останется **72–е карты денег.**

В этом варианте правил существует **воображаемый третий игрок.** Назовём его Кузя. Он не строит Альгамбру, но **собирает тайлы зданий.** Кузя не делает ходов.

В начале игры из мешочка случайным образом вытаскивают 6 тайлов зданий и помещаются на одной стороне поля (рядом с воображаемым Кузей) так, чтобы они были видны всем игрокам.

На этапах подсчёта победных очков Кузя получает их, если у него оказывается больше всех зданий одного вида, но ему не начисляются очки за длину непрерывной стены.

Сразу после первого раунда подсчёта очков Кузя получает ещё 6 тайлов зданий, которые случайным образом вытаскиваются из мешочка и помещаются рядом с другими его тайлами зданий.

После **второго раунда подсчёта Кузя в очередной раз получает тайлы зданий.** Но в этот раз он не обязательно получит 6 тайлов, т.к. вместо этого он получает **треть тайлов, оставшихся в мешочке (округление в меньшую сторону).**

При игре вдвоём также действует следующее правило: когда игроки покупают тайлы зданий, они могут не только добавлять их в свою Альгамбру или на индивидуальное игровое поле в запас; **они также могут отдать тайл здания Кузе.**