

правила игры Альгамбра

Обновлённое издание

Вам удалось пригласить к себе лучших зодчих Европы и Ближнего Востока, каждый из которых хочет отличиться своим мастерством. На строительство Альгамбры стянулись и каменщики с севера, и садоводы с юга, но все как один хотят достойного жалования и непременно в родной валюте. Соберите лучшую команду строителей и убедитесь, что вы запаслись монетами разных стран, чтобы расплатиться с каждым из них. За это они помогут вам разбить прекрасные сады, воздвигнуть величественные башни и построить богато украшенные палаты.

Игра Дирка Хенна для 2-6 игроков

Удастся ли вам стать лучшим архитектором Альгамбры?

Состав игры

- **6 стартовых жетонов.** Это жетоны с изображением знаменитого фонтана в Львином двореке. Каждый из них обозначен цветом игрока.



- **54 жетона построек 6 типов.** С помощью этих жетонов вы будете создавать свою собственную Альгамбру. На сторонах каждого жетона может быть от 1 до 3 участков стены.



- **Планшет рынка.** В верхней части планшета изображены ячейки для карт монет (левая ячейка предназначена для стопки карт монет). В нижней части планшета представлен рынок с 4 ячейками для жетонов построек. Каждая из этих ячеек соответствует определённому типу валюты.

- **Планшет подсчёта очков.** На нём отмечаются набранные очки каждого игрока.

- **6 фишек для подсчёта очков.** У каждого игрока есть своя фишка для планшета подсчёта победных очков.

- **6 планшетов резерва с таблицей подсчёта очков** (по 1 для каждого игрока).

- **108 карт монет 4 типов.** Каждый из этих типов — определённая валюта для покупки построек на рынке.

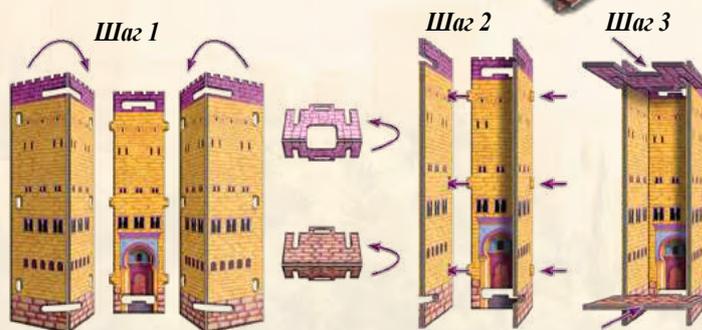


Карты монет имеют номинал от 1 до 9.

- **2 карты подсчёта очков.** Эти карты замешиваются в стопку карт монет, а после их открытия происходит подсчёт победных очков.



- **Башня построек**



- **Правила игры**

Цель игры

Каждый раз, когда происходит подсчёт очков (2 раза в течение игры и 1 раз в конце), игрок получает очки, если разместил больше всего построек определённого типа. Также игроки получают очки за самую длинную стену вокруг своей Альгамбры.

С каждым раундом увеличивается количество очков за каждый тип построек. В конце игры победителем становится участник, набравший больше всего очков.

В игре 6 типов построек. В таблице справа указано количество жетонов каждого типа и диапазон цен на эти постройки.

Название	Количество	Цена
Бельведер	7 шт.	2-8
Сераль	7 шт.	3-9
Галерея	9 шт.	4-10
Палаты	9 шт.	5-11
Сад	11 шт.	6-12
Башня	11 шт.	7-13

Подготовка к игре

- Положите в центр стола **планшет рынка**, а над ним — **планшет подсчёта очков**. Это основное игровое поле.

- Каждый игрок берёт **стартовый жетон** выбранного цвета, который он кладёт перед собой, и **фишку** того же цвета, которую кладёт на деление «0/100» **планшета подсчёта очков**.

- Перемешайте **54 жетона построек** лицевой стороной вниз и сложите их в **башню построек**.

- Возьмите из башни **4 верхних жетона построек** и разложите их по порядку слева направо в 4 ячейки рынка с номерами 1–4.

- Каждый игрок берёт **планшет резерва** с таблицей подсчёта очков и кладёт его перед собой. В этой таблице указано, сколько в игре есть построек каждого типа и сколько очков они приносят при каждом подсчёте очков. Также в вырезе планшета игрок может разместить купленный жетон постройки, чтобы построить его в будущем.

	1	8	1	16	8	1
7x	2	9	2	17	9	2
9x	3	10	3	18	10	3
9x	4	11	4	19	11	4
11x	5	12	5	20	12	5
11x	6	13	6	21	13	6

- Отложите в сторону 2 карты подсчёта очков и перемешайте стопку карт монет.

- Раздайте каждому игроку **стартовые карты монет**. Для каждого игрока в отдельности открывайте по 1 карте с верха стопки карт монет, пока **сумма значений на картах не станет 20 или больше** (цвет валюты на этом этапе не важен). Как только это произойдёт, перестаньте открывать карты: игрок берёт свои стартовые карты в руку и держит их втайне от других игроков до конца партии. Продолжайте этот процесс пока каждый игрок не получит свои стартовые карты монет.

- **Первым игроком** становится участник с наименьшим количеством карт в руке. Если таких участников несколько, первым игроком становится тот из них, у кого меньше сумма значений на картах монет. Если снова ничья, первым игроком становится младший из них.

- Откройте 4 верхние карты стопки монет и выложите их лицевой стороной вверх в 4 ячейки на **планшете рынка** слева направо.

- Остальные карты монет разделите на 5 примерно одинаковых стопок. Замешайте карту 1-го подсчёта очков во 2-ю стопку, а карту 2-го подсчёта очков в 4-ю стопку. Затем сложите эти стопки по порядку друг на друга так, чтобы 5-я стопка оказалась внизу, а 1-я –верху. Получившуюся стопку поместите в крайнюю левую ячейку на **планшете рынка**.

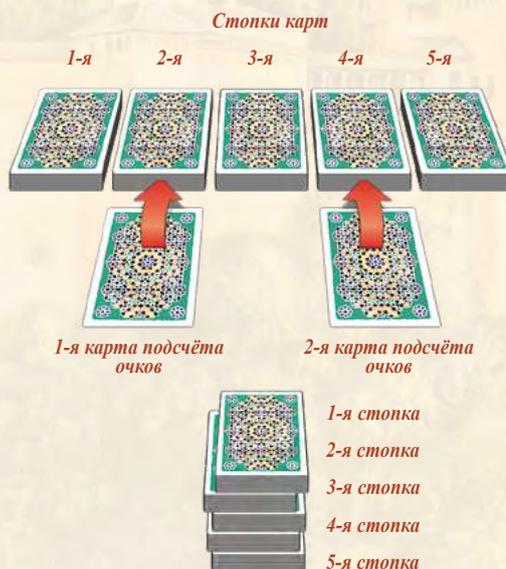


Стартовый жетон



Рынок построек

Примечание: у каждого игрока будет несколько карт монет в разной валюте с суммой значений от 20 до 28.



Примечание. При такой подготовке карты подсчёта очков будут открыты не слишком рано или поздно, и между двумя этапами подсчёта очков будет достаточный интервал времени.

Ход игры

Участники делают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В свой ход игрок должен выполнить 1 из 3 указанных ниже действий.

1 Взять карты монет

2 Купить жетон постройки

3 Изменить план Альгамбры

Если игрок в течение хода купил один или несколько жетонов построек, он должен в конце своего хода выполнить дополнительное действие  **Разместить жетон постройки**.

Все действия подробнее описаны ниже.

1 Взять карты монет

Игрок может взять с планшета рынка либо 1 любую карту, либо сразу несколько карт, если сумма их значений 5 или меньше (при этом они могут быть в разной валюте).



Пример. Вы можете взять 2 карты: с номиналами 2 и 3, либо одну карту с номиналом 7 или 9.

2 Купить жетон постройки

Игрок может купить на рынке 1 жетон постройки.

- Игрок должен сыграть из руки карты монет в той валюте, которая указана над ячейкой покупаемого жетона постройки.
- Сумма значений сыгранных карт должна быть равна или больше цены покупаемого жетона. Обратите внимание, что игрок никогда не получает сдачу, если сумма его монет превышает цену постройки.

Карты монет, сыгранные для оплаты постройки, кладутся в сброс рядом с планшетом рынка. Купленный жетон постройки игрок кладёт рядом со своей Альгамброй (он должен разместить его только в конце своего хода).

Важно. Если сумма сыгранных карт игрока в точности равна цене покупаемого им жетона постройки, он продолжает свой ход и может снова выполнить 1 из 3 действий.

Пока игрок полностью не закончит свой ход, **не выкладываете на рынок новые жетоны построек.**

В конце хода игрока, после размещения жетона постройки, заполните пустые ячейки на рынке новыми жетонами из башни построек.



Пример. Вы хотите купить сад для своей Альгамбры. Он стоит 10 динаров (синий символ).

У вас в руке есть 2 карты динаров, и вы решаете купить его.

Однако вы не можете заплатить ровно 10 динаров (сумма значений на ваших картах равна 11), поэтому ваш ход на этом заканчивается. Кроме того, вы не получаете никакой сдачи с этой суммы.

3 Изменить план Альгамбры

Игрок может изменить свою Альгамбру одним из трёх способов, описанных ниже.

- Игрок может взять 1 жетон постройки из своего резерва (расположенного в ячейке его планшета резерва) и разместить его в своей Альгамбре (см. стр. 4).
- Игрок может убрать 1 жетон постройки из своей Альгамбры и положить его в свой резерв.
- Игрок может заменить 1 жетон постройки в своей Альгамбре на жетон постройки из своего резерва. В этом случае постройки меняются своими местами.

При изменении Альгамбры игроки должны соблюдать все правила строительства. **Игроки не могут удалять или заменять свои стартовые жетоны.**

Пример. Вы покупаете жетон постройки и платите точную сумму, поэтому ваш ход продолжается. Положите купленный жетон рядом с вашей Альгамброй (не в резерв).

Вы решаете купить ещё 1 жетон постройки, и вам снова удаётся заплатить точную сумму.

Таким образом, ваш ход всё ещё продолжается, и вы решаете изменить план своей Альгамбры.

Например, вы можете убрать 1 жетон постройки из вашей Альгамбры в резерв или поменять местами постройку в Альгамбре и постройку в резерве.

На этом ваш ход заканчивается. Теперь вы можете разместить 2 купленных жетона построек в вашей Альгамбре, как захотите, или положить их в ваш резерв.

Конец хода

Разместить жетон постройки

Игрок может разместить купленный жетон постройки только в конце своего хода либо в своей Альгамбре, либо в своём резерве.

Если игрок в свой ход купил несколько жетонов построек, то в любом порядке каждый жетон постройки игрок может разместить или в своей Альгамбре, или в своём резерве. В резерве игрока может находиться любое количество жетонов построек.



Правила строительства Альгамбры

При размещении жетонов построек в Альгамбре игроки следуют описанным ниже правилам.

- Игрок должен разместить новый жетон постройки таким образом, чтобы он примыкал хотя бы одной стороной к другому жетону в его Альгамбре (нельзя размещать постройку, примыкающую только углом).
- Игрок должен размещать жетоны построек с той же ориентацией, что и у его стартового жетона (крыши должны располагаться в верхней части жетона).
- Ландшафтные элементы на сторонах соединяемых жетонов должны совпадать друг с другом. Например, стену можно соединить со стеной и нельзя соединять её с песком.
- Игрок должен разместить жетон постройки таким образом, чтобы к нему был свободный путь от стартового жетона, не прерываемый стеной или пустотой.
- Игрок не может оставлять в Альгамбре пустые области, окружённые со всех сторон жетонами построек.

Ниже приведены недопустимые варианты размещения.



Размещаемый жетон постройки должен примыкать хотя бы одной стороной к уже выложенным жетонам.

Жетон постройки расположен с неправильной ориентацией.



Ландшафтные элементы на соединяемых жетонах должны совпадать. В примере стена соединяется с песком.

К размещаемому жетону башни нельзя перейти от стартового жетона, так как путь прерывается стеной.



Размещение жетона галереи в указанном месте приведёт к появлению пустой области, полностью окружённой постройками.

Когда игрок разместит все купленные жетоны построек либо в своей Альгамбре, либо в своём резерве, его ход заканчивается.

Заполните пустые ячейки для карт монет на планшете рынка новыми картами из стопки монет. Если стопка закончится, перемешайте стопку сброса и составьте из неё новую стопку карт монет. Также заполните все пустые ячейки построек новыми жетонами из башни построек.

Примечание. Пополняйте ячейки рынка построек слева направо – от 1 до 4.

Подсчёт очков

В течение игры происходит **3 этапа подсчёта очков**. Первые два происходят, когда из стопки карт монет открывается карта подсчёта очков. Третий подсчёт очков происходит в конце игры.

Когда вы открываете карту подсчёта очков, положите её перед следующим игроком по порядку хода и закончите заполнение ячеек карт монет на **планшете рынка**. Перед тем, как следующий игрок начнёт свой ход, произведите подсчёт очков. Как только вы его завершите, следующий игрок может начать свой ход.

При каждом подсчёте игроки получают победные очки в зависимости от количества жетонов построек каждого типа в их Альгамбре. Также игроки при каждом подсчёте получают очки за свой самый длинный участок стены вокруг Альгамбры.

Отметьте очки, полученные игроком, переместив его фишку на **планшете подсчёта очков** на соответствующее деление.

Очки за самый длинный участок стены

Каждый игрок получает очки за самый длинный непрерывный участок стены по периметру своей Альгамбры.

Каждая сторона жетона с сегментом самого длинного участка стены приносит 1 очко. Стены, которые направлены внутрь Альгамбры (внутренние стены), не приносят очков.

Пример. Эта стена приносит 8 очков



Этот участок стены короче и поэтому не учитывается

Внутренние стены не приносят очков

Очки за количество построек каждого типа

В зависимости от того, какой по очереди происходит подсчёт очков, определите игроков, которые получают победные очки.

- 1-й этап подсчёта – игроки, занимающие 1 место по количеству построек каждого типа.
- 2-й этап подсчёта – игроки, занимающие 1 или 2 место.
- 3-й этап подсчёта – игроки, занимающие 1, 2 или 3 место.

Если несколько игроков претендуют на одну награду, то необходимо суммировать очки за места, на которые они претендуют, и разделить сумму на количество претендентов, округлив результат в меньшую сторону. Например, если на 3-м этапе подсчёта очков сразу 3 игрока претендуют

на награду за 1 место, то необходимо суммировать победные очки, присуждаемые 1-му, 2-му и 3-му месту и разделить на количество претендентов. При этом остальные игроки не получают победные очки.

Дополнительные примеры подсчёта очков смотрите на стр. 6.

Важно. *Учитываются только постройки, размещённые в Альгамбре игрока, а жетоны в резерве не учитываются.*

1 Первый подсчёт очков

Первый подсчёт очков происходит, когда открывается 1-я карта подсчёта очков.

Победные очки за каждый тип построек получают только те игроки, которые заняли **1-е место** по количеству этих построек в своей Альгамбре. Количество очков за каждый тип построек указано на карте.

2 Второй подсчёт очков

Второй подсчёт очков происходит, когда открывается 2-я карта подсчёта очков. Очки получают игроки, занявшие **1-е и 2-е** места по количеству размещённых жетонов построек каждого типа. Количество очков за каждый тип построек указано на карте.



Пример. Игрок, разместивший больше всего жетонов палат, получает 4 очка.



Пример. Игрок с наибольшим количеством жетонов башен получает 13 очков. Игрок, занявший 2-е место по количеству жетонов башен, получает 6 очков.

3 Третий подсчёт очков

Третий подсчёт очков происходит в конце игры, когда в башне построек не остаётся жетонов, чтобы пополнить рынок построек.

Очки получают игроки, занявшие **1-е, 2-е и 3-е** места по количеству размещённых жетонов построек каждого типа.

Количество очков за каждый тип построек указано на планшете резерва.

Красным выделены очки, которые игроки получат при 3-м подсчёте очков.

Пример. Игрок, разместивший наибольшее количество жетонов бельведеров, получает 16 очков. Игрок, занявший 2-е место по этому показателю, получает 8 очков. Игрок, занявший 3-е место по этому показателю, получает 1 очко.



Пример подсчёта очков при нескольких претендентах

1-й этап подсчёта очков.

Василий – 2 башни,
Катя – 2 башни,
Сергей – 1 башня,
Юля – 1 башня.

Василий и Катя получают по 3 ПО, так как $6 / 2 = 3$.

Сергей и Юля не получают победных очков.



3-й этап подсчёта очков.

Василий – 3 башни,
Катя – 3 башни,
Сергей – 3 башни,
Юля – 1 башня.

Сергей, Василий и Катя получают по 13 ПО, так как $(21 + 13 + 6) / 3 = 13,333$.

Юля не получает победных очков.



2-й этап подсчёта очков.

Василий – 2 башни,
Катя – 2 башни,
Сергей – 3 башни,
Юля – 1 башня.

Сергей получает 13 ПО, а Василий и Катя получают по 3 ПО, так как $6 / 2 = 3$.

Юля не получает победных очков.



3-й этап подсчёта очков.

Владимир – 3 башни,
Кирилл – 2 башни,
Елена – 2 башни,
Ирина – 2 башни,
Пётр – 1 башня.

Владимир получает 21 ПО, а Кирилл, Елена и Ирина по 6 ПО, так как $(13 + 6) / 3 = 6,333$.

Пётр не получает победных очков.



Конец игры

Игра завершается, когда в конце хода игрока в башне построек не остаётся жетонов, чтобы пополнить рынок построек.

Оставшиеся жетоны на рынке построек распределите между игроками. Постройку получает тот, у кого в руке осталась наибольшая сумма значений на картах монет в той валюте, которая

необходима для покупки постройки. При этом цена постройки не имеет значения. Если у нескольких игроков одинаковая сумма значений на картах монет, жетон постройки остаётся на рынке. Взятые таким образом жетоны построек можно сразу разместить в своей Альгамбре в соответствии с правилами строительства.

Игра вдвоём

Используйте описанные ниже изменения в правилах стандартной игры.

В стопке карт монет 36 различных типов карт по 3 копии каждой. Перед началом игры вдвоём уберите из стопки карт монет по 1 копии карты каждого типа (в стопке останется 72 карты).

Также в партии будет участвовать воображаемый третий игрок — Дирк. Он не совершает ходов и не строит Альгамбру, но собирает жетоны построек и получает за них победные очки, создавая конкуренцию игрокам.

В начале игры возьмите из башни построек 6 жетонов и выложите их в области для Дирка (должны быть видны всем игрокам).

При подсчёте очков Дирк также получает очки за наибольшее количество построек, которые он у себя соберёт, но не получает очки за стену.

После 1-го подсчёта очков Дирк сразу же получает ещё 6 жетонов из башни построек — положите их рядом с его остальными постройками.

После 2-го подсчёта очков Дирк сразу же получает треть всех оставшихся в башне жетонов с округлением в меньшую сторону.

Кроме того, добавляется ещё 1 правило: каждый раз, когда один из игроков покупает жетон постройки, он может отдать его Дирку вместо того, чтобы размещать в своей Альгамбре или в своём резерве.



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

