

Alhambra

بهترین استادان ساختمان سازی تمام اروپا و عربستان می خواهند توانایی های خودشان را به رخ دیگران بکشند. تلاش کنید تا بهترین تیم های ساختمان سازی را جمع کنید و همیشه حواستان باشد که با پول مناسب دستمزدشان را می پردازید. چون مهم نیست که این کارگرها از کجا آمده باشند. آن ها همیشه حقوق خوب می خواهند و دوست دارند به واحد پول ملی خودشان دستمزد بگیرند. با کمک آن ها می توانید قلعه بسازید، باغ های سرسبز بنا کنید و عمارت ها و ساختمان های مختلف برپا کنید. آماده باشید تا برای ساخت بهترین الحمرا با بقیه ی بازیکن ها رقابت کنید.

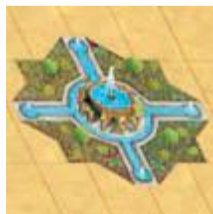
برای ۲ تا ۶ بازیکن

مناسب ۸ سال به بالا

زمان بازی حدود ۴۵ تا ۶۰ دقیقه



محتویات جعبه



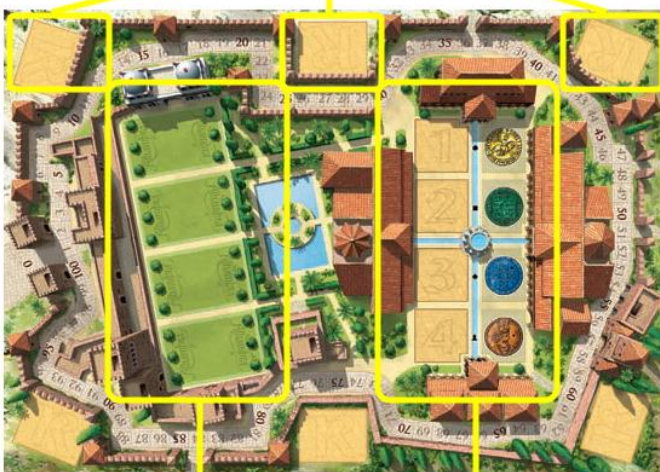
- ۶ کارت شروع بازی: با تصویر فواره ی شیر

- ۶ مهره: برای مشخص کردن امتیاز بازیکنان

- زمین بازی: با جدول امتیازات در اطراف آن. از این زمین برای نظم دادن به موارد زیر استفاده می شود:

- کارت های پول
- کارت های ساختمان ها
- کارت های رزرو ساختمان ها

محل قرار دادن ساختمان های رزو شده ی هر بازیکن



محل قرار دادن کارت های پول

محل قرار دادن کارت های ساختمانی
هر جای خالی مخصوص یک ساختمان
با واحد پول متفاوت است

- ۵۴ کارت ساختمان: با تصاویری از ۶ ساختمان مختلف. که از آن ها برای ساخت الحمرای خودتان استفاده می کنید. روی هر کارت بین یک تا سه دیوار وجود دارد.



اسم ساختمان

قیمت



- ۱۰۸ کارت پول: در ۴ واحد مختلف که برای خرید کارت های ساختمان استفاده می شوند. پول ها در ۴ رنگ مختلف زرد، نارنجی، سبز و آبی بوده و اعداد آن از ۱ تا ۹ می باشد.

- دو کارت امتیازدهی: که در دسته ی پول ها قرار داده می شوند.

- ۶ جدول امتیازات

- یک کیسه پارچه ای

- ۶ مهره ی ۱۰۰ و ۲۰۰: که زمانی که امتیاز یک بازیکن بیشتر از ۱۰۰ یا ۲۰۰ شد از آن استفاده می کند تا فراموش نشود که امتیازش از این اعداد گذشته است.

- دفترچه قوانین بازی

هدف بازی

Price	Number	building
2-8	7x	♦
3-9	7x	♦♦
4-10	9x	♦♦♦
5-11	9x	♦♦♦♦
6-12	11x	♦♦♦♦♦
7-13	11x	♦♦♦♦♦♦

شش ساختمان مختلف در بازی وجود دارد. این جدول نشان می دهد که قیمت ساختمان ها و تعداد آن ها چقدر است

بازیکنانی که بیشترین تعداد از یک نوع خاص از ساختمان ها را در الحمرای خود در زمان مناسب داشته باشند، امتیاز بیشتری گرفته و در پایان برنده می شوند. همچنین بازیکن ها برای بلندترین دیوار دنباله داری که اطراف ساختمان هایشان کشیده باشند هم امتیاز می گیرند. هرچه در دوره های بازی جلوتر می رویم امتیازهای بیشتری به بازیکن ها تعلق می گیرد.

چیدمان شروع بازی

به هر بازیکن یک کارت فواره شروع بازی بدهید تا آن را روی میز روبه روی خود قرار دهد. یک مهره ی رنگی هم به هر نفر بدهید. بازیکن ها باید ساختمان های جدیدشان را در اطراف کارت فواره قرار دهند و مهره ی خود را هم در زمین بازی روی عدد ۰ بگذارند.



از این کارت هم باید مثل بقیه ی کارت های ساختمان استفاده کنید



زمین بازی را جایی قرار دهید که همه ی بازیکن ها به راحتی به آن دسترسی داشته باشند.

۵۴ کارت ساختمان را در کیسه ی پارچه ای بریزید. ۴ تا از آن ها را به صورت تصادفی از کیسه بیرون بکشید و به ترتیب در چهار خانه ی شماره گذاری شده ی "فروشگاه ساختمان" قرار دهید.

به هر بازیکن یک جدول امتیازات بدهید تا با کمک آن هر زمان نحوه ی امتیازدهی را بداند.

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

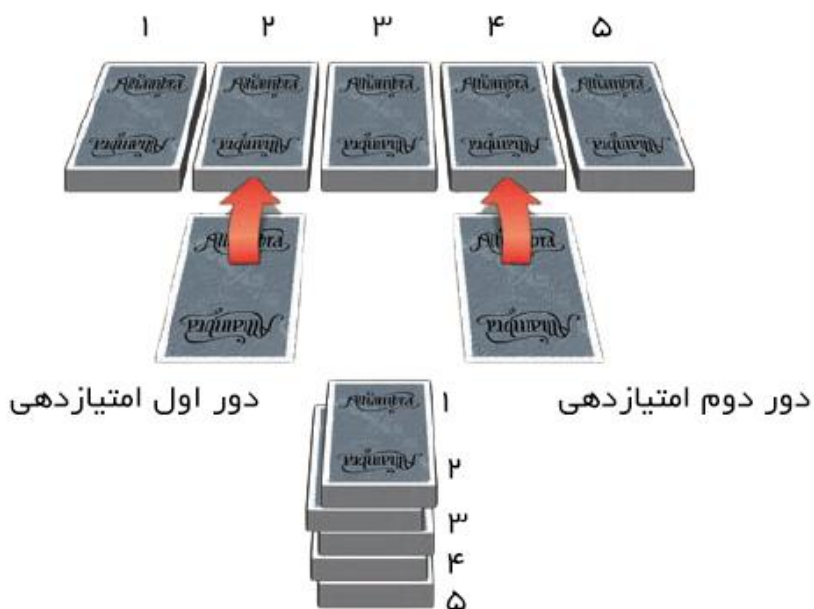
دسته کارت های پول ها را بر بزنید. دقت کنید که کارت های امتیازات را از بین آن ها خارج کرده باشید. حالا به هر بازیکن مقداری پول پول برای شروع بازی بدهید. برای این کار در هر زمان یک کارت از کارت های پول خارج کرده و جلوی بازیکن بگذارید. این کار را تا زمانی تکرار کنید که پول های او ۲۰ یا بیشتر شود (به این صورت مقدار پول هیچ بازیکنی بیشتر از ۲۸ یا کمتر از ۲۰ نخواهد شد). در این مرحله واحد پول اهمیتی

ندارد. بعد همین روند را برای بقیه ی بازیکن ها تکرار کنید. بعد از آنکه همه پول هایشان را گرفتند، همه پول هایشان را برمی دارند و از این به بعد تا پایان بازی باید آن را مخفی نگه دارند.

بازیکنی که کمترین تعداد کارت پول را دارد بازی را شروع می کند. اگر تعداد کارت ها یک اندازه بود، کسی که کمترین مقدار پول را داشت آغاز کننده ی بازی است. در صورت تساوی، بازیکن جوان تر بازی را آغاز می کند.

۴ کارت پول دیگر هم به رو در محل مخصوصشان در زمین بازی در کنار فروشگاه ساختمان ها قرار دهید.

بقیه ی پول ها را به پنج دسته ی نسبتاً مساوی تقسیم کنید. کارت دور اول امتیازدهی (1st Scoring Round) را در دسته ی دوم کارت ها و کارت دور دوم (2st Scoring Round) را در دسته ی چهارم قرار دهید. این کار برای این انجام می شود که مطمئن شویم کارت های امتیازدهی خیلی زود یا خیلی دیر وارد بازی نمی شوند. بعد هر پنج دسته را به ترتیب روی هم قرار دهید. به شکلی که دسته ی اول روی همه ی کارت ها باشد و به ترتیب تا دسته ی آخر یا پنجم پایین برود. کل دسته کارت های پول را در کنار فروشگاه ساختمان قرار دهید.



قوانین بازی

بازی به صورت ساعت گرد از بازیکن شروع کننده دنبال می شود. بازیکنی که نوبتش است باید یکی از این کارها را انجام دهد:

- مقداری پول بردارد
- یک کارت بخرد و بسازد
- یا الحمرایش را بازسازی کند

زمانی که نوبت بازیکنی به پایان می رسد، تمامی کارت های پول و ساختمانی که برداشته شده اند جایگزین می شوند. در ادامه هر کدام از کارهای بالا به صورت کامل توضیح داده می شوند:

برداشتن پول:

بازیکنی که نوبتش است می تواند هر کدام از کارت های پولی را که خواست از زمین بردارد. اگر مجموع کارت هایی که برمی دارد از ۵ بیشتر نباشد می تواند چند کارت بردارد. در زمان برداشتن پول ها واحد آن ها مهم نیستند.

مثلا اگر کارت های پول زیر روی زمین بازی باشند، می توانید یا هر دو کارت سمت چپ را بردارید و یا یکی از کارت های سمت راست را انتخاب کنید.

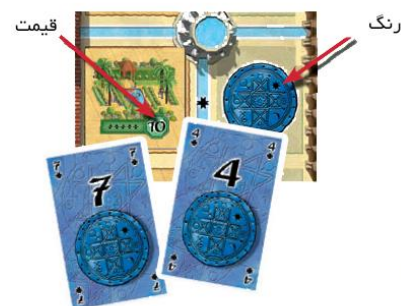


خریدن و بنا کردن ساختمان:

بازیکن می تواند یک کارت ساختمان از فروشگاه ساختمان ها بخرد. برای خرید ساختمان باید حداقل قیمت مربوط به آن را در واحد درست پولی بپردازید. ولی حواستان باشد که باقی مانده ی پولتان را دریافت نخواهید کرد.

پول هایی که برای خرید ساختمان استفاده می شوند را از بازی خارج کنید.

اگر بتوانید قیمت دقیق ساختمان را بپردازید، یک دور دیگر می توانید بازی کنید و از بین سه گزینه ای که برای بازی کردن دارید یکی را انتخاب کنید. به این ترتیب اگر بتوانید تمامی چهار کارت ساختمان را با قیمت دقیقشان بخرید، می توانید ۵ نوبت بازی کنید. اما تا زمانی که نوبت شما است، کارت جدیدی در فروشگاه ساختمان ها قرار داده نمی شود. تنها در پایان نوبت شما است که کارت های جدید رو می شود.



مثال: تصور کنید که باغچه ی زیر را برای الحمرای خود می خواهید. قیمت آن ۱۰ کارت آبی است. اگر دو کارت آبی ۴ و ۷ در دست داشته باشید، می توانید آن را بخرید ولی چون قیمت دقیق آن را پرداخت نکرده اید نوبت شما به پایان رسیده و البته باقی پولتان را هم دریافت نمی کنید.

بازسازی الحمرا:

به سه روش می توانید الحمرا را بازسازی کنید:

- می توانید یکی از ساختمان هایتان را از صفحه ی رزرو ساختمان بردارید و آن را به الحمرا خود اضافه کنید.
- می توانید یکی از کارت های ساختمانتان را از الحمرا برداشته و در صفحه ی رزروتان قرار دهید.
- یا جای یکی از کارت های الحمرایتان را با کارتی که در صفحه ی رزروتان قرار دارد جا به جا کنید. در این صورت باید کارت جدید را دقیقا در جای کارتی قرار دهید که آن را برداشته اید.

وقتی دارید الحمرایتان را بازسازی می کنید، باید همچنان به قوانین ساختمان ها که در ادامه آمده پایبند باشید. هیچ وقت اجازه ندارید کارت شروع بازی را از الحمرایتان خارج کنید.

مثال: شما در نوبتتان می توانید دو بار قیمت دقیق یک ساختمان را بدهید و بعد از آن دوباره نوبتتان خواهد بود. این بار به جای خرید ساختمان الحمرا خود را بازسازی می کنید. مثلا می توانید یکی از ساختمان هایتان را به صفحه ی رزور منتقل کنید. بعد از انجام این کار حالا می توانید ساختمان هایی که تازه خریده اید را در الحمرا و یا صفحه ی رزرو قرار دهید.

قرار دادن کارت:

ساختمانی که به تازگی خریده اید را می توانید به یکی از این دو شکل استفاده کنید که یا آن را در الحمرایتان بگذارید و یا آن را در صفحه ی رزرو شده ها قرار دهید. در صفحه ی رزرو شده ها هر تعداد کارت که بخواهید می توانید نگه دارید.



قوانین ساختمان سازی:

بر اساس این قوانین می توانید الحمرایتان را گسترش دهید:

جهت همه ی کارت هایتان باید با کارت شروع بازی یکی باشد، یعنی سقف همه ی ساختمان ها باید بالا باشد.

لبه هایی که کنار هم قرار می گیرند باید یک شکل باشند. یعنی یا هر دوی آن ها دیوار داشته باشند یا هر دو بدون دیوار باشند.



جهت این ساختمان اشتباه است



لبه ی دیوار دار به لبه ی بدون دیوار نمی چسبد



باید بتوانید از کارت شروع بازی به کارت جدید با پای پیاده طوری بروید که مجبور نباشید از توی دیوار بگذرید یا از مرز کارت ها خارج شوید.



کارت های جدید باید حداقل از یک ضلع به کارت های قبلی شما وصل شده باشد.

نمی توانید یک منطقه خالی درست کنید. مثلا جایی در بین کارت هایتان را طوری رها کنید که از هر طرف با کارت احاطه شده باشد.



با قرار دادن این کارت در الحمرا جای خالی بین کارت ها ایجاد می شود. پس گذاشتن آن مجاز نیست

در پایان نوبتتان:

تنها در پایان نوبتتان، وقتی هرگونه بازسازی مورد نظر را انجام دادید می توانید ساختمان هایی که به تازگی خریده اید را بازی کنید. می توانید این ساختمان های جدید را در الحمرایتان بنا کنید و یا آن ها را در صفحه رزروتان قرار دهید. به هر ترتیبی که دوست داشته باشید می توانید آن ها را استفاده کنید.



مثال
کارت های خانه ی شماره ۲ و ۴ برداشته شده اند. خانه های خالی به ترتیب پر می شوند؛ کارت اول در خانه ی شماره ۲ و کارت دوم در خانه شماره ۴ گذاشته می شود

بعد از آنکه نوبت شما تمام شد، نوبت بازیکن بعدی می شود. ولی قبل از آنکه او هر بازی انجام دهد، جای تمام کارت های پول و ساختمانی که برداشته اید را پر کنید تا در هر دو مکان چهار کارت وجود داشته باشد. اگر کارت های پول تمام شده بودند، کارت های استفاده شده را با هم بر بزنید و دسته ی جدید بسازید.

امتیازدهی:

سه نوبت امتیازدهی در طول بازی وجود دارد. دو نوبت اول زمانی اتفاق می افتد که دو کارت امتیازدهی از بین کارت های پول رو شوند. سومین و آخرین نوبت در پایان بازی حساب می شود.

زمانی که یک کارت امتیازدهی رو می شود، آن را کنار بگذارید و اول تمام جاهای خالی روی صفحه را با کارت های پول پر کنید. ولی قبل از آنکه بازیکن بعدی نوبتش را بازی کند امتیازها را محاسبه کنید. در هر نوبت امتیازدهی، امتیازها به بازیکنی داده می شود که بیشترین ساختمان از یک نوع را داشته باشند. همچنین بازیکن ها به اندازه ی طول دیوار دور الحمرايشان امتیاز دریافت می کنند.

امتیاز ساختمان ها برای داشتن بیشترین تعداد از هر نوع ساختمان داده می شود که تعداد آن بیشتر از کارت های همان نوع بقیه بازیکن ها باشد. مقدار امتیاز به نوع ساختمان و نوبت امتیازدهی بستگی دارد.

به جز امتیاز ساختمان ها بازیکن ها برای بلندترین دیواری که دور الحمرايشان کشیده اند هم امتیاز دریافت می کنند. هر دیواری که در یک لبه ی کارت ساختمان قرار دارند، یک امتیاز به حساب می آید. برای دیوارهایی که پشت به پشت هم هستند هیچ امتیازی محاسبه نمی شود.



امتیازات بازیکنان را روی صفحه ی بازی با جلو رفتن در جدول امتیازات نگه دارید. هر مهره بازیکن ها به ازای یک امتیازی که می گیرد یک خانه در این جدول جلو می رود.

برای حساب کردن امتیاز ساختمان ها، بازیکنی که بیشترین تعداد از یک نوع ساختمان را داشته باشد، امتیازی را که روبه روی رتبه ی اول در کنار اسم ساختمان نوشته شده است می گیرد. توجه کنید که قیمت ساختمان ها در زمان حساب کردن امتیازها اهمیت ندارند و فقط تعداد آن ها مهم است. برای آنکه امتیاز یک ساختمان را بگیرید باید حداقل یک کارت از آن داشته باشید.

A	
♦	1
♦♦	2
♦♦♦	3
♦♦♦♦	4
♦♦♦♦♦	5
♦♦♦♦♦♦	6

مثال
در نوبت اول امتیازدهی، بازیکنی که بیشترین تعداد از ساختمان های سفید را داشته باشد، ۴ امتیاز دریافت می کند

B	
♦	1
♦♦	2
♦♦♦	3
♦♦♦♦	4
♦♦♦♦♦	5
♦♦♦♦♦♦	6

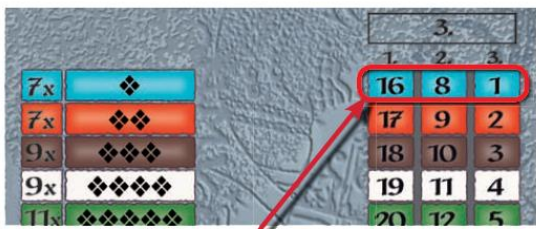
مثال
در دور دوم امتیازدهی، بازیکنی که بیشترین تعداد از ساختمان آخر را دارد ۱۳ امتیاز گرفته و بازیکنی که در رتبه ی دوم قرار دارد ۶ امتیاز می گیرد

اگر دو نفر از بازیکن ها هر دو ۴ کارت از این ساختمان داشته باشند، امتیاز رتبه ی اول و دوم بین آن ها تقسیم می شود. یعنی ۱۳ + ۶ که با تقسیم آن بر دو می شود هر نفر ۹ امتیاز

در نوبت اول امتیازدهی، یعنی اولین بار که کارت امتیازدهی رو می شود، فقط بازیکنی که بیشترین تعداد از یک نوع ساختمان را داشته باشد امتیاز می گیرد.

امتیازهای نوبت های بعدی به این ترتیب داده می شوند: در دومین نوبت امتیازدهی، که زمانی که دومین کارت امتیازدهی رو می شود آغاز می شود، بازیکنانی امتیاز می گیرند که از نظر تعداد یک نوع ساختمان در رتبه ی اول و یا دوم قرار داشته باشند.

اگر تعداد کارت های ساختمان دو یا چند بازیکن به یک اندازه باشد، امتیازها بین آن ها تقسیم می شود و امتیازهای خرده به پایین گرد می شود.



این ها امتیازهایی هستند که در دور سوم تقسیم می شوند

بازیکن اول با بیشترین تعداد از ساختمان آبی ۱۶ امتیاز، بازیکن دوم ۸ و در آخر بازیکن سوم ۱ امتیاز دریافت می کنند

امتیازهای نوبت سوم در پایان بازی داده می شود. در این زمان بازیکن هایی که از نظر تعداد ساختمان در رتبه ی سوم قرار دارند هم بر اساس جدول امتیاز می گیرند.

توجه کنید که کارت های ساختمانی که در صفحه ی رزرو قرار گرفته اند امتیازی ندارند.

پایان بازی

بازی زمانی تمام می شود که در پایان نوبت یکی از بازیکن ها، دیگر کارت ساختمانی در کیسه نمانده باشد که با آن بتوان جای خالی ساختمان ها را پر کرد. البته باید همیشه توجه کنید که فروشگاه ساختمان ها همیشه تا جایی که ممکن است باید پر شوند.

ساختمان های باقی مانده را به بازیکنی بدهید که بیشترین تعداد پول از واحد مربوط به آن ساختمان را داشته باشد. در این زمان مهم نیست که مجموع پول های او از قیمت ساختمان کمتر باشد. اگر دو یا چند نفر پول هایشان در آن واحد یک اندازه بود، ساختمان به کسی نمی رسد. ساختمان هایی که به این ترتیب بدست می آیند می توانند بر اساس قانون بنا کردن ساختمان در الحمرای این بازیکن ها قرار داده شوند.

سومین و آخرین دور امتیازدهی در این زمان صورت می گیرد. بازیکنی که در پایان این امتیازدهی از همه جلوتر باشد برنده ی بازی خواهد شد. اگر دو نفر با هم بیشترین امتیاز را داشته باشند هر دو برنده شده اند.

قوانین بازی دو نفره

برای این تعداد بازیکن، قوانین بازی عادی همگی بعلاوه ی تغییراتی که در ادامه آمده است اعمال می شوند:

از ۷۲ کارت پول برای این بازی استفاده کنید.

یک بازیکن فرضی در بازی دو نفره وجود دارد که الحمرای نمی سازد ولی کارت ساختمان می گیرد. این بازیکن فرضی نوبتی هم ندارد.

در شروع بازی ۶ کارت ساختمان به صورت تصادفی از کیسه ی ساختمان ها به این بازیکن داده می شود و در جایی گذاشته می شود که هر دو بازیکن به راحتی آن را ببینند.

در زمان امتیازدهی بازیکن فرضی برای داشتن ساختمان های بیشتر از یک نوع امتیاز می گیرد ولی امتیازی برای دیوارها به او تعلق نخواهد گرفت.

درست بعد از اولین نوبت امتیازدهی، ۶ کارت دیگر به بازیکن فرضی بدهید.

در پایان دور دوم امتیازدهی، کارت های ساختمان بیشتری به او بدهید. ولی این بار به جای ۶ کارت، یک سوم کارت های باقی مانده در کیسه را، گرد به پایین به او بدهید.

تنها یک قانون برای دو بازیکن تغییر می کند: هر زمان که کارت ساختمانی از فروشگاه می خرند، می توانند آن را به الحمرای خودشان، به صفحه ی رزروشان و یا به کارت های بازیکن فرضی اضافه کنند.