

Alhambra

阿尔罕布拉宫

中文规则

游戏介绍

阿尔罕布拉宫，西班牙著名的宫殿古迹。全欧洲及阿拉伯国家最好的建筑师傅，以互相竞争来证明自己的技术，雇用适当的建筑团队以及维持手上拥有足够的各种货币。因为不论他们是从北方来的切石匠、或是南方来的花匠，他们都需要适当的当地货币才能被雇用。建筑高塔、设计花园、凉亭、回廊，以及建筑别墅和公馆。

游戏组件

- 6 个起始版图，表示著名的[狮子泉]。
- 54 个建筑物版图，有 6 种不同的建筑物，也就是每一个玩家建造阿尔罕布拉宫的组成组件，组件上最多有 3 面墙。
- 1 个游戏版图，版图上包括 0-100 的计分条、6 个保留场、建筑市场和货币市场。建筑市场上有四个区域，每一个区域可以容纳一张建筑物版图，每一个区域对应到不同的货币；货币市场上也有四个区域。
- 6 个计分标志，每个玩家有一个可以记录玩家分数的标志。
- 108 张金钱卡，共四种货币。用这些钱买建筑物版图来建筑你的阿尔罕布拉宫。
- 2 张计分卡，在游戏随机数的被抽出来（混和在金钱卡中）。
- 6 张规则说明卡。
- 1 个袋子。
- 1 本规则书。

游戏目标

当计分卡出现时，拥有每一种颜色建筑物最多的玩家可以获得分数，此外，每个玩家可以获得他自己最长外墙的分数。每一次成功计分后可以得到分数，在游戏结束时谁的分数最高，谁就赢得比赛。

游戏准备

- ★ 每个玩家拿一个起始版图，把它放在自己面前的桌上。选择自己喜欢的颜色，将计分标志放在游戏版图的计分条 0 位置上。
- ★ 把 54 张建筑物版图放进袋子中，放在旁边。
- ★ 任意从袋子中拿 4 个建筑物版图，有顺序的放在游戏版图内建筑市场的四个区域中。
- ★ 每个玩家拿到一张规则说明卡，其上的简介可以说明每一种建筑物的价值及分数。
- ★ 将两张计分卡从金钱卡中拿出来，将金钱卡洗均匀。
- ★ 每个玩家拿他的起始金钱，玩家一次拿一张金钱卡，并将其打开给所有人看，直到拿到的金钱总数为 20 或超过 20（货币的种类不计）。之后下一个玩家拿钱，当所有玩家都拿完钱后，就将这些钱放到手中，之后玩家手上的钱就是保密的了。
- ★ 金钱卡张数最少的人先开始；如相同，金额较少的优先；如相同，年轻的先开始。
- ★ 面朝上放 4 张金钱卡在游戏版图内货币市场的四个区域中。
- ★ 将剩余的金钱卡平均的分为五堆，并将第一次计分卡和第二堆卡洗在一起；第二次计分

卡和第四堆卡洗在一起。

★ 最后将金钱卡堆起来，最下面的是第五堆，再来是第四、第三、第二，最上面的是第一堆。将这些金钱卡面朝下的放在建筑场旁。

游戏流程

游戏由开始玩家开始顺时针的进行，玩家的回合可以进行下列三个动作中的一个：

- (1) 拿金钱卡
- (2) 交易并且放置建筑物板图
- (3) 改变你的阿尔汉布拉宫

1. 拿金钱卡

你可以从打开的金钱卡中任意拿一张卡，此外，你也可以拿多数的卡，但是这些卡的总和不能超过 5（货币种类没有分别）。

2. 交易并且放置建筑物板图

◆ 交易

(1) 你可以拿一张建物板图，但是你需要以该建筑物板图位置的货币，付出等同或超过建筑物板图上数字的金钱卡。

(2) 注意！没有找零的。

(3) 付出的金钱卡会形成弃牌卡堆。

(4) 在你的回合中，不会补满建物板图，当你回合结束时才会将建物板图补满。

如你所付的金钱卡与建物板图上的数字相同，便有额外一回合的优惠，可选择三种动作中的一种。

◆ 放置

可取得的建筑物板图要在回合结束前放置，可直接盖在你的阿尔汉布拉宫上，也可将它放在自己的保留场上，保留场可以无限制的放置建筑物板图。

阿尔汉布拉宫的建筑规则

建筑阿尔汉布拉宫需要遵守下列规则：

(1) 所有建筑物板图需要和起始板图是同一个方向（所有屋顶都需要朝上）。

(2) 连接的建筑物板图边缘需要互相对应，有墙的对墙、没有墙就没有墙。

(3) 所有可加上的建筑物板图，都需要可以从起始板图抵达，不能穿过墙，也不能独自建筑。

(4) 每一张可的建筑物板图都需要跟已有的建筑群至少一边相连（不能角对角）。

(5) 不能有『洞』，完全被板块包围的空区域。

3. 改变你的阿尔汉布拉宫

要改变你的阿尔汉布拉宫，可能有下列三种方式：

(1) 将一张建筑物板图从你的保留场移到你的阿尔汉布拉宫。

(2) 将一张建筑物板图从你的阿尔汉布拉宫移到你的保留场。

(3) 将一张你的保留场上的建筑物板图和你的阿尔汉布拉宫的一个建筑物板图交换，可放的建筑物板图需要被精确的放在空下来的位置。

改变的过程中，你的阿尔汉布拉宫需要依据建筑规则来发展，此外起始板图不可以被置换或移除。

你的回合结束

以任何顺序将所有购买的建筑物板图都放置到你的阿尔汉布拉宫或是保留场上，在你的回合结束后，将金钱卡和建筑物板图补满，并且下一个玩家的回合开始。如果金钱卡用光了，就将弃牌卡堆的金钱卡洗一遍，当作可用的金钱卡堆。

计分

游戏中有三次计分，前两次是当金钱卡堆中的计分卡被抽出来时，第三次是在游戏结束时计分。

当计分卡被抽出来时，将其放到旁边（从游戏中移除），并且放上可的金钱卡。此时便计分，在下一个玩家回合开始前。

计时时，有两种方式可以得分，单一种建筑物优势分数及每一个玩家的外城墙。

建筑物优势分数

每一种建筑物都需要计分，拥有某一种建筑物最多的玩家就可以在那一次计时时获得计分卡上该种建筑物相对应的分数。

★ 第一次计时时，只有每种建筑物最多的玩家可以到分数。

★ 在之后的计时时，排在后面的玩家也有机会得到分数。第二次计时时（当第二张分卡被抽出来时），某一种建筑物排名第一和第二的玩家都可以得到分数。

★ 如果有数个玩家都拥有最多相同数量的同一种建筑物，就将所有的分数平均的分配给所有平手的玩家。

例如：第二次计时时，金和娜娜都是第一名，各有四个【Turme】板图，他们将第一和第二名的分数相加： $13 + 6 = 19$ ，他们每一个人可以得到9分。

★ 第三次计时时是游戏结束，玩家依据保留场上的说明来将各建筑物板图第一、第二、第三名的玩家计分。

注意：在保留场上的建筑物板图是不能列入计算的。

外墙分数

除了建筑物优势分数外，每个玩家还可以得到他的最长外墙分数。

- 连结最长外墙用的板图，一个板图有一分。
- 双面的墙就算是城市内的墙，是不计任何分数的。
- 玩家将分数在计分板上计算。

游戏结束

当袋子中已无建筑物板图来补满建筑市场时，游戏就结束了！

在建筑场上所有剩余的建筑物板图都要分给玩家，手上有每一种建筑物板图对应货币最多金钱卡的玩家获得该建筑物板图（板块所需要的实际数值就不重要了）。如果某一种货币有人拥有相同数量，该对应货币的建筑物板图就保留在建筑场上。这些建筑物板图可以被玩家依

据建筑规则建筑在自己的阿尔汉布拉宫中。

此时第三次也就是最后一次计分开始，得到最多分数的玩家获得胜利，如果有多数玩家同时有最高分，则有多人同时胜利。

两个玩家时的特殊规则

阿尔汉布拉宫规则有下列变更：

相同的金钱卡共有三张，将每一种都移除一张，所以在游戏中一共是 72 张金钱卡。

有一个虚拟的第三位玩家，叫做“德克”。德克不会建造阿尔汉布拉宫，但是他会收集建筑物板图，德克也不会进行游戏回合。

游戏开始时，拿 6 个建筑物板图给德克，放在一旁，并且确认所有玩家都可以看到这些建筑物板图。

在计分阶段，德克也会参加计分，他可以拿到建筑物优势分，但是他没有外墙分数。

第一次计分后，德克可以再得到 6 张建筑物板图，随机数的从袋子中抽出，并且放置在其余的建筑物板图旁。

第二次计分后，德克可以再次得到建筑物板图，这次他可以得到袋子中剩余建筑物板图的三分之一（无条件舍去）。

每次玩家购买一个建筑物板图，玩家除了可以将这个建筑物板图放在自己的阿尔汉布拉宫或是保留板上，他也可以将建筑物板图送给德克。