



Egy játék Dirk Henn-től 2-6 játékos számára

Ez a játék két játszási lehetőséget is kínál! Az Alap Kockajáték, és az Alcazaba Variáns. Az alapjáték az Alhambra családba tartozó, teljesen önálló játék, amely mindent tartalmaz a játszáshoz.

Ha megvan az „Év Játéka Kritikusok Díjat” 2003-ban elnyerő Alhambra játék is, akkor egy teljesen más játéklehetőség is adódik.



Az épületlapkák felhasználásával játszható az Alcazaba variáns, amely egy teljesen más, taktikai csavart is belevisz a játékba.



Ennek a variánsnak a leírása, valamint a két játékos esetén alkalmazandó szabályok a második részben találhatóak.

Az alap kockajáték kellékei

- 1 játéktábla – az előlapját kell használni az alapjátékhoz

- 8 fehér és egy fekete kocka



- 26 bónuszlapka



- 1 kezdőjátékos jelölő lapka



- 1 Kalifátus nyolcszögletű kezdőjátékos jelölő



- 30 (nyolcszögletű) jelölő korong – a kockaeredmények jelölésére



- 36 építő korong – a játékosok építési pontjainak jelölésére



- 6 pontozókorong – a játékosok ponteredményeinek jelölésére



- 1 bőr kockadobó pohár

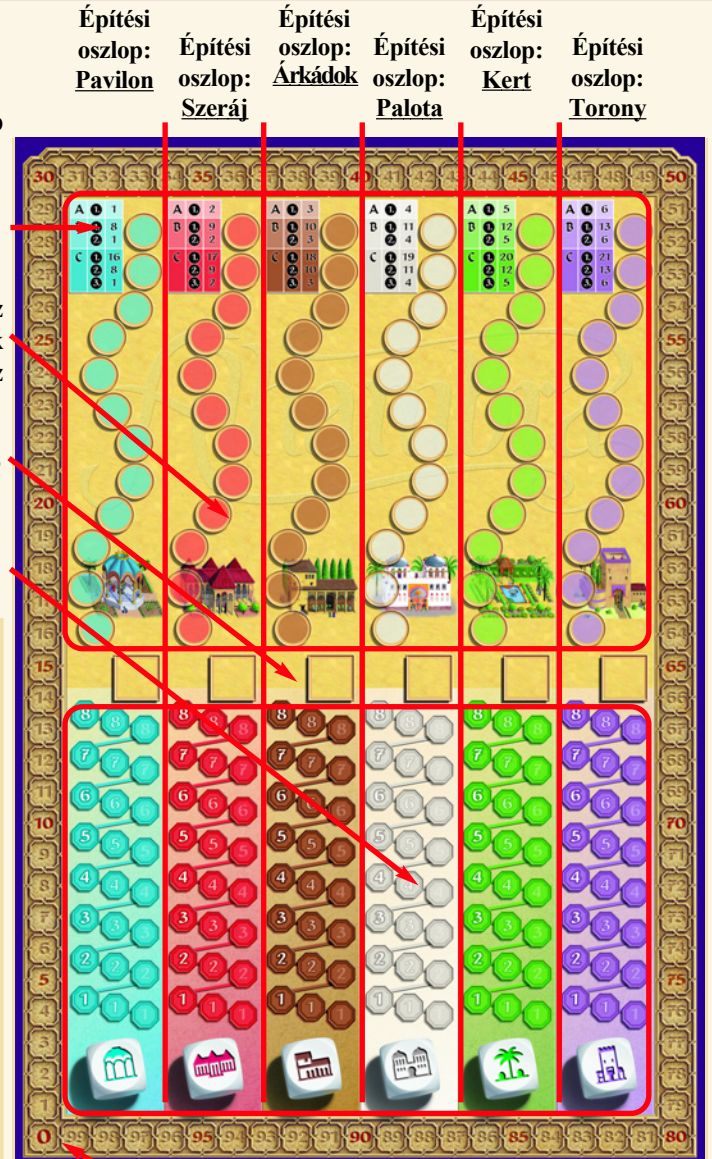
Játéktábla előlap

Pontozó táblázatok

Építési terület az építési pontok jelöléséhez

Bónuszlapkák és a kezdőjátékos jelölő elhelyezési területe

A nyolcszögletű jelölők lehelyezési területe



A ponteredmények jelölésére szolgáló sáv (0-100)

- 1 Játékszabály az alap kockajáték számára
- 1 Játékszabály az Alcazaba variáns és 2 személyes játék számára

A játék célja

A játékosok a kockák dobásával próbálnak a 6 épületfajtából a legtöbbet építeni, és így pontokat szerezni.

Előkészítés

A játéktáblát helyezük az asztal közepére.

Minden játékos megkapja az alábbi korongokat:

- 6 és 5 játékos esetén 3 jelölőkorongot,
- 4 játékos esetén 4 jelölőkorongot,
- 3 és 2 játékos esetén 5 jelölőkorongot,

valamint 6 építő korongot (egy minden építési oszlophoz), és egy pontozókorongot a saját választott színében.

A játékosok az építő korongokat maguk elé, a pontozókorongjaikat a pontozó sáv „0” mezőjére helyezik.

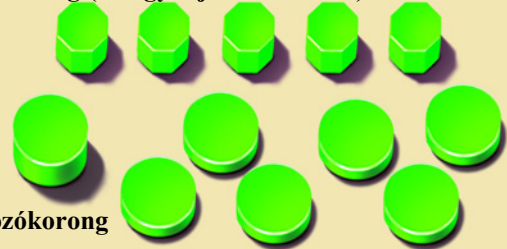
A 8 fehér kockát helyezük a dobópohárba, a fekete kocka később kerül játékba.

A kezdőjátékos jelölő lapkát rakjuk félre, mellé pedig összekeverve a hat darab, sötét hátlapú bónusz lapkát, amely majd csak a játék végén kell.

A maradék bónuszlapkákat keverjük össze, és alkossunk 4 darab öt lapkából álló rakást.

Valamilyen sorsolással döntsük el, hogy ki a kezdő, és ő kapja a nyolcszögletű Kalifátus kezdőjátékos jelölőt.

5 jelölőkorong (2 vagy 3 játékos esetén)



1 pontozókorong

6 építőkorong (épületfajtánként egy)



Kezdőjátékos jelölő lapka



A bónuszlapkákból összeállított rakásokból látható a játék előrehaladása, mert minden körben egy rakást kell szétosztani.

A játék menete

A játék öt körből áll. Minden körben egy játékos annyiszor kerül sorra, ahány jelölőkorongja van.

Amint minden játékos befejezte az adott kört, a legjobb helyezésű jelölőkorongok gazdái építési pontokat kapnak.

Az első, a harmadik és az ötödik kör végén az A, B és C pontozás következik, amely során a játékosok pontokat kapnak.

A bónuszlapkák elhelyezése

Minden kör kezdetén a megfelelő lapkákat ki kell helyezni a területekre.

Az egyik kocka dobásával el kell dönteni, melyik oszlopba kerül a kezdőjátékos jelölő lapka.

Ezután az 5 bónuszlapkát kell az egyik rakásból balról kezdve kihelyezni a területekre.

Az ötödik, azaz a végső körben a kezdőjátékos lapka nem kerül kihelyezésre. Ehelyett a 6 darab, sötét hátlapú lapkát kell balról kezdve kihelyezni.

Példa: Minden kör kezdetén a bónuszlapkák elhelyezési területét fel kell tölteni. Először a kezdőjátékos jelölő, ezután az 5 bónuszlapka kerül kihelyezésre.



Az utolsó körben a sötét hátlapú bónuszlapkák kerülnek kihelyezésre.



Egy kör menete

Az a játékos kezd, akinél a Kalifátus nyolcszögletű jelölő van, a többiek az óramutató járásának megfelelően következnek.

A soron következő játékosnak az egyik jelölőkorongot ki kell helyeznie. Ehhez a kockákkal maximum háromszor dobhat. Az első dobáshoz mind a hat kockát használni kell.

Minden ezt követő dobásához bármennyi kockát félrerakva a maradékkal dobhat.

A félrerakott kockákat akár újra felhasználhatja következő dobáshoz. Ekkor nem számít, hogy milyen jel volt a kockán.

A dobások után csak az egyik épületfajta jelét kiválasztja a játékos a kockán látható szimbólumok pontozásához. A kiválasztott szimbólum darabszámának megfelelő értéket kell a jelölőkorongokkal jelölni:

- az épülettípusnak megfelelő oszlopban
- a megfelelő sorban (1-8) az adott szimbólum darabszámának megfelelően
- a bal oszlopban egy dobás, a középsőben két dobás, a jobb oldaliban három dobás esetén.

Egy mezőn csak egy jelölőkorongot lehet elhelyezni. Ha egy olyan mezőre kellene helyezni a korongot, ahol már másik van, akkor visszafelé az első üres mezőre kell helyezni.

Ezután a következő játékoson a sor. Miután az összes játékos elhelyezte az összes jelölőkorongját, a körnek vége, és a pontozás következik.

Példa:

Barbara dobott, és 3 Szerájt félrerak. A második dobásával (5 kockával) 2 Szerájt dobott, amelyet a többihez félrerak. A harmadik dobása során (3 kockával) már nem dobott Szerájt, így a végső eredmény 5 Szerájt három dobásból.



Megjegyzés: nem mindig érdemes hármat dobni, mert azonos eredmény esetén a kevesebb dobásból elért jobbnak számít.



Az „5 Szerájt három dobásból” eredmény kerül kiválasztásra. Ha már ott van jelölőkorong (függetlenül attól, hogy saját vagy más korongja), akkor a korongot visszafelé az első üres mezőre kell helyezni.

Megjegyzés: egy játékos számára lehetséges több jelölőkorongot is elhelyezni ugyanazon építési oszlopba.

Egy kör pontozása

A kör végén, a bal oldali építési oszloptól (Pavilon) kezdve meg kell nézni, ki érte el a legjobb eredményt. Akinek magasabban helyezkedik el a jelölőkorongja, az áll jobb helyen.

Az a játékos, aki egy épületfajtnál a legjobb helyen áll, az alábbiak közül választhatja az egyik jutalmat:

- 2 építési pont az adott épületkategóriában
- 1 építési pont a kategóriában és a bónuszlapka az oszlopból.

A megszerzett építési pontokat azonnal jelölni kell, és csak ezután kapja a második legjobb helyen álló játékos a másik jutalmat.

Az építési pontokat a kerek mezők jelzik az adott oszlopban. Az első pontozáskor az adott pontérték mezejére kell az építő korongot helyezni, ezt követően pedig a pontértéknek megfelelő értékkel kell továbbléptetni.

Példa: A kék játékosé a legjobb helyezés, és ő a kettő építési pont elnyerését választotta. Az építő korongot a második mezőre helyezi. A narancssárga játékos kapja a másik jutalmat: 1 építési pontot és a bónuszlapkát.



Megjegyzés: Lehetséges, hogy a legjobb és a második legjobb helyezést ugyanaz a személy éri el. Ekkor mindkettő jutalmat ő kapja.

Megjegyzés: Ha az építési oszlopban csak egy jelölőkorong van, a második jutalom nem kerül kiosztásra. Ha nincs jelölőkorong egy oszlopban, az adott oszlop nem kerül a körben értékelésre.

Ha a játék során egy építőkorongot egy olyan helyre kell tenni, ahol már áll másik korong, a tetejére kell helyezni.

Ha egy játékos bónuszlapkát kap, azt képpel felfelé maga elé kell helyeznie. A bónuszlapkák az alábbi jutalmakat adják.

Megjegyzés: az építőkorongok ilyen módon akár fel is tornyozhatók. Ha az egyik korongot a játék során át kell helyezni, óvatosan tegyük, hogy a többi korong sorrendje ne változzon.

A bónuszlapkák és a kezdőjátékos lapka tulajdonságai



Minden pontozási körben annyi pontot kap a tulajdonosa, amilyen szám szerepel a lapkán. A játék végéig a játékosnál marad ez a lapka.

(összesen 16 darab)



Amikor a lapka tulajdonosa építési pontot kap, bármilyen más pontra beválthatja. (nem vonatkozik éppen ezzel a bónuszlapkával együtt kapott építési pontra). A lapkát használat után vissza kell adni.

(összesen 2 darab)



A lapka tulajdonosa jelölőkorong elhelyezésekor, ha a mezőn van másik korong, akkor azt egy hellyel hátrébb tolhatja (ha az a mező is foglalt, minden korongot egy mezővel el kell tolni, megőrizve a sorrendet). A lapkát használat után vissza kell adni.

(összesen 2 darab)



A lapka tulajdonosa egy dobását érvénytelenítheti. Eldöntheti, hogy újra dob, vagy csak eddigi dobásainak eredménye

szerint helyezi el a jelölőkorongot. A lapkát használat után vissza kell adni.

(összesen 3 darab)



A lapka tulajdonosa a körben az első dobását követően a fekete kockán kiválaszthatja az egyik épület szimbólumát. Ezt a szimbólumot be kell számítani a dobások eredményébe. Csak egy ilyen lapkát lehet körönként felhasználni. A lapkát használat után vissza kell adni. A fekete kockával ténylegesen nem kell dobni.

(összesen 3 darab)



A lapka tulajdonosa azonnal eldöntheti, hogy a következő körben ki lesz a kezdőjátékos (aki azonnal megkapja a Kalifátus kezdőjátékos jelölőt). Ha ez a lapka nem kerül kiosztásra egy körben, akkor az kezdőjátékos személye nem változik.

(összesen 1 darab)

A jutalmak kiosztása után a játékosok visszaveszik a jelölőkorongjaikat. A ki nem osztott bónuszlapkákat le kell venni a játéktábláról. A kezdőjátékos lapkát helyezzük készenlétbe. Ha az első, a harmadik vagy az ötödik kör ért véget, az értékelést el kell végezni. Ha nem, új kör kezdődik.

Építési pontok értékelése

Minden épületfajtát értékelni kell. Akinek a legtöbb van egy épületfajtából, az kapja a pontozótáblán látható első helyért járó pontszámot.

A második B értékeléskor (a harmadik kör végén) a második helyezettek is, míg a harmadik C értékeléskor (az ötödik kör végén) a harmadik helyezettek is kapnak pontot.

Mindhárom pontozási körben a bónuszlapkák pontjait is be kell számítani.

Ha több játékosnak is ugyanazon a helyen van a korongja, akkor a lejjebb lévők számítanak jobbnak, és azok kapnak pontot. Az A vagy a B pontozási kör után a játék folytatódik.

Példa: A 2. pontozás történik. A kék színű játékosnak van a legtöbb építési pontja a Pavilon oszlopban, 8 pontot kap. A narancssárga és a zöld játékosnak egyaránt 3 építési pontja van. Mivel a narancssárga van alul, ő kap egy pontot a második helyezésért.

Pontozótábla a Pavilon oszlopának bal felső sarkában.

A	1	1
B	1	8
C	2	1
	1	16
	2	8
	3	1

Megjegyzés: Minden alkalommal egyértelműen megállapítható a sorrend, így a pontokon soha nem kell osztzkodni.



A játék vége

A harmadik pontozás után a játéknak vége. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.



A játék eme variációjának játszásához követelmény az Alap Kockajáték és az Alhambra játék szabályainak ismerete.

Az Alcazaba variáns kellékei

- 1 játéktábla – a hátlapját kell használni az Alcazabához
- 8 fehér kocka



Játéktábla hátlap

Építési terület (felül)

A kezdőjátékos jelölő lapka elhelyezési területe



A nyolcszögletű jelölők lehelyezési területe



- 1 kezdőjátékos jelölő lapka

- 1 Kalifátus nyolcszögletű kezdőjátékos jelölő

- 30 (nyolcszögletű) jelölő korong – a kockaeredmények jelölésére



- 6 pontozókorong – a ponteredmények jelölésére

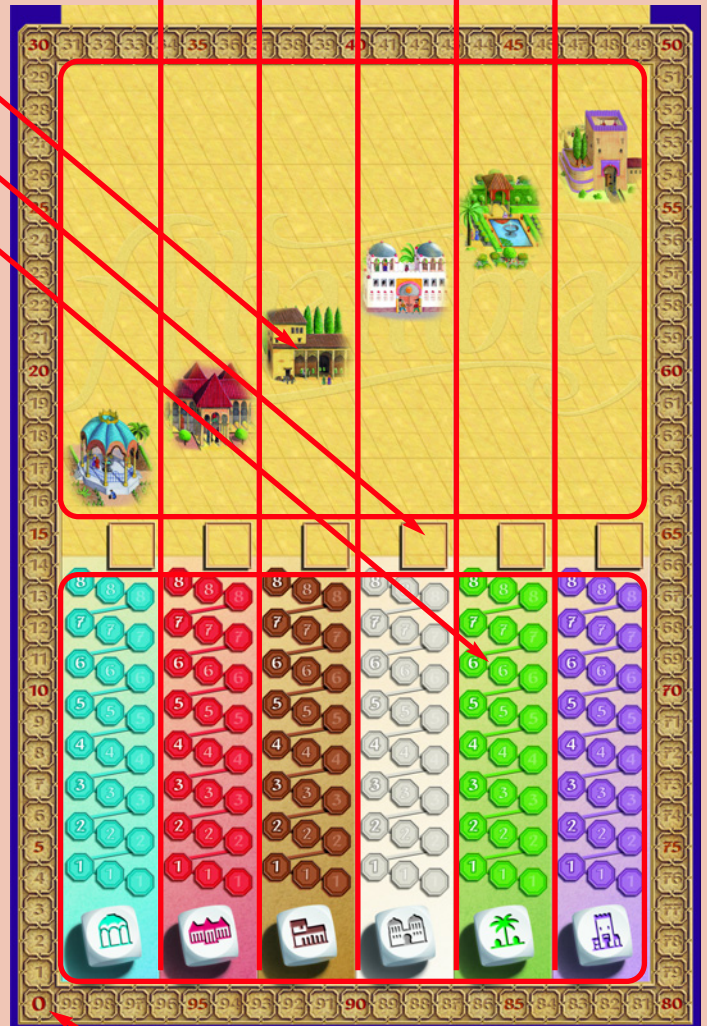


- Extra Torony lapka – a toronylapkák száma így 12 lesz!



- 1 bőr kockadobó pohár

Építési oszlop: Pavilon Építési oszlop: Árkádok Építési oszlop: Palota Építési oszlop: Kert Építési oszlop: Pavilon
Építési oszlop: Szeráj



A ponteredmények jelölésére szolgáló sáv (0-100)

Az Alhambra játékból átvéve kell még:

- 54 épületlapka (az összes),
- 1 vászonzsák
- 1 szökőkút kezdőlap játékosonként
- 1 tartaléktábla játékosonként



Az új Torony lapka használható az „Alhambra” játékkal is (akár hozzáadva az eredetiekhez, vagy valamelyik lapka helyett). Emiatt van a lapkán az ára feltüntetve.

A játék célja

Az Alcazaba variánsban az alapjátékhoz hasonlóan minden játékos a saját Alhambráját építi. Az épületlapkákat azonban nem megvenni lehet, hanem kockadobásokkal elnyerni. Akinél a megfelelő időben (a pontozási körökben) van egy épületfajtából a legtöbb az Alhambrájában,

a lapka fajtájától függően pontokat kap. A játékosok kaphatnak még pontokat a külső falakért is. Minden pontozási körben több pont is kiosztásra kerül. Akinék a játék végére a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie, az a nyertes.

Előkészítés

A játéktáblát helyezük az asztal közepére.

Minden játékos megkapja az alábbi korongokat:

- 6 és 5 játékos esetén 3 jelölőkorongot,

- 4 játékos esetén 4 jelölőkorongot,

- 3 és 2 játékos esetén 5 jelölőkorongot,

valamint egy pontozókorongot a saját választott színében.

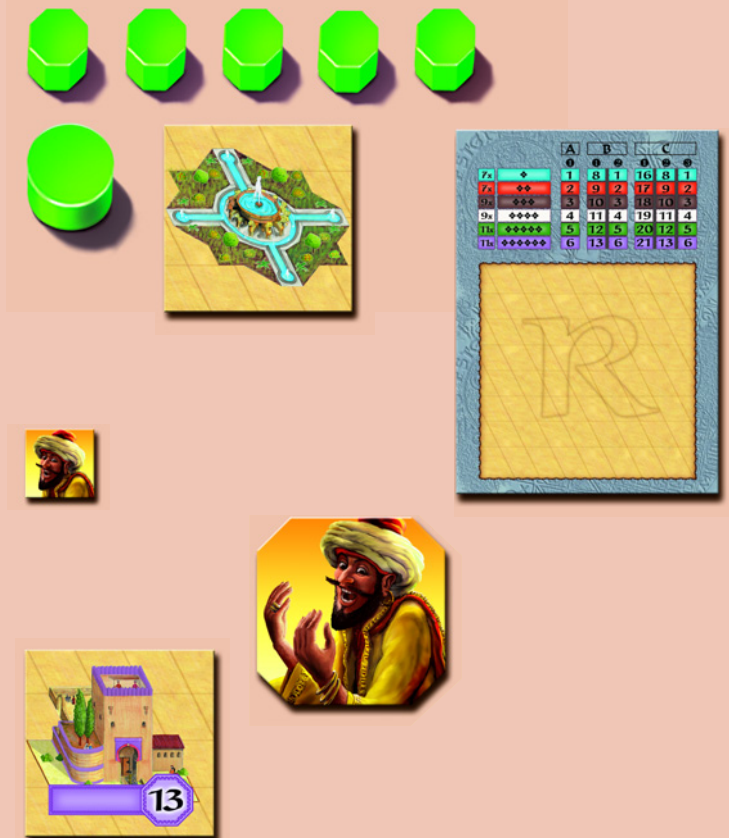
Ezen kívül mindenki kap egy szökőkút kezdőlapkát és egy tartaléktáblát.

A játékosok a pontozókorongjaikat a pontozó sáv „0” mezőjére helyezik.

A 8 fehér kockát helyezük a dobópohárba.

A kezdőjátékos jelölő lapkát helyezük készenlétbe.

Valamilyen sorsolással döntsük el, hogy ki a kezdő, és Ő kapja a nyolcszögletű Kalifátus kezdőjátékos jelölőt. Az alapjáték épületlapkáit fajtánként válogassuk szét, majd kategóriánként keverjük össze. Mindegyik fajtából vegyünk egy lapkát ki, és képpel lefelé képezzünk egy rakást a hat lapkából. Készítsünk így öt rakást. A megmaradt lapkákat és az extra Toronylapkát helyezük vissza a vászonzsákba.



A játék menete

A játék öt körből áll. Minden körben egy játékos annyiszor kerül sorra, ahány jelölőkorongja van. Amint minden játékos befejezte az adott kört, a legjobb helyezésű jelölőkorongok gazdái épületlapkákat kapnak, amelyeket azonnal beépítenek az Alhambrájukba. Az első, a harmadik és az ötödik kör végén pontozás következik a tartaléktáblán lévő pontozótáblának megfelelően.

Az épületlapkák és a kezdőjátékos jelölő lapka elhelyezése

Először az egyik rakásból az összes lapkát fel kell fordítani és a megfelelő oszlopba rakni, hogy mindenki láthassa. Ezután a vászonzsákból kell húzni még 5 lapkát, és azokat is a típusaiknak megfelelő oszlopba kell rakni. Ezután kockadobással el kell dönteni, hogy melyik oszlophoz kerül a kezdőjátékos jelölő lapka. Az ötödik (utolsó) körben nem kerül a jelölő kihelyezésre.



A kezdőjátékos jelölő lapka a kockadobásnak megfelelően az Arkádok oszlopába kerül. A 11 épületlapka (6 a rakásból és 5 a zsákból) a megfelelő oszlopba kerül lerakásra.

Megjegyzés: Ilyen módon minden körben más összetételű oszlopok kerülnek kialakításra.

Megjegyzés: a többi bónuszlapka-terület üres marad.

A körök menete

A soron következő játékos háromszor dobhat a kockákkal, és a jelölőkorongját az alapjáték szabályainak megfelelően helyezheti el.

Az óramutató járásának megfelelő sorrendben jön a többi játékos. Miután minden játékos elhelyezte a jelölőkorongjait, a kör értékelése következik.

Átépités

Ha a játékos az első vagy a második dobását követően úgy dönt, hogy nem helyez el jelölőkorongot, végrehajthat egy átépítést az Alhambra alapjáték szabályainak megfelelően. Ekkor a jelölőkorongot nem a játéktáblára, hanem a tartaléktáblára kell helyezni.

Megjegyzés: ha a játékos háromszor is dob, akkor már nem hajthat végre átépítést.

Egy kör értékelése

A Pavilon épület oszlopával kezdve meg kell nézni, hogy ki érte el a legjobb eredményt az egyes épületfajtákból.

A legjobb helyen álló játékos jutalmként az adott oszlopból választhat egy épületlapkát, és azonnal az Alhambrájába kell, hogy építse (az Alhambra alapjáték szabályainak megfelelően).

Ha az adott oszlopban van a kezdőjátékos jelölő lapka, akkor azt is elveheti a játékos egy épületlapka helyett. Ekkor azonnal eldönti, hogy ki a következő kör kezdőjátékosa.

Ezután a játékos azonnal visszaveszi az értékelt jelölőkorongját.

Ha még valami maradt az oszlopban (épületlapka vagy kezdőjátékos jelölő), akkor a következő legjobb helyen lévő játékos választhat, hogy melyik lapka a kedvezőbb számára. Ez akár lehet ugyanaz a játékos is.

Ez addig folytatódik, amíg van mit felvenni a játékosoknak.

A jutalmak kiosztása után a maradék jelölőkorongok visszakerülnek a játékosokhoz.

Ha az egyik oszlopban több épületlapka volt, mint jelölőkorong, a maradék épületlapkákat képpel felfelé oldalra kell helyezni.

Ha az első, a harmadik vagy az ötödik kör ért véget, az értékelést el kell végezni. Ha nem, új kör kezdődik.

Megjegyzés: a játékos nem várhat addig, amíg új lapkát vesz fel. A kiválasztottat azonnal be kell építeni.

Példa. A kék játékos a Kert oszlopában a legjobb, így egy Kert épületlapkát választ jutalmként. Ezt azonnal az Alhambrájába építi. A sárga jutalmként elveheti a maradék Kert lapkát, amit azonnal az Alhambrájába épít. A piros üres kézzel kell, hogy hazamenjen.

Megjegyzés: Ha a kezdőjátékos jelölő lapka nem kerül kiosztásra, az előző kezdőjátékos kezd ismét. Kockadobással ismét el kell dönteni a kezdőjátékos jelölő lapka helyét.



Pontozás

A pontozás megegyezik az Alhambra alapjáték szabályaival – egyenlő épületszám és falhosszúság esetén a pontokat itt is szét kell osztani.

Minden tartaléktáblán megtalálható a pontozási táblázat.

	A	B	C
7a	1	8	16
7b	2	9	17
8a	3	10	18
9a	4	11	19
10a	5	12	20
11a	6	13	21

A játék vége

A harmadik pontozás után a játéknak vége. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri a játékot.

Speciális szabály 2 játékos esetén

Kettő játékos esetén – az Alhambra alapjátékhoz hasonlóan – egy harmadik, virtuális játékost kell elképzelni, akit nevezünk csak Macusnak.

Alap kockajáték

Macus egy színből megkapja az 5 jelölőkorongot, a 6 építőkorongot és az egy pontozókorongot.

Macus jelölőkorongjainak elhelyezése a körök elején

Minden kör elején Macus jelölőkorongjait kell először elhelyezni. Az első jelölőkorongjának elhelyezéséhez kockával kell dobni. A többi elhelyezését az alábbi módon kell elvégezni:

1. jelölő: a jobb oldali 2-es mező a kockának megfelelő oszlopban,
2. jelölő: a jobb oldali 3-as mező az előző oszloptól jobbra,
3. jelölő: a jobb oldali 4-es mező az előző oszloptól jobbra,
4. jelölő: a jobb oldali 5-ös mező az előző oszloptól jobbra,
5. jelölő: a jobb oldali 6-os mező az előző oszloptól jobbra.

Ha az egyik jelölőkorong a Torony oszlopába kerül, a következő oszlop a pavilon.

Megjegyzés: Mivel Macusnak a másik két játékoshoz hasonlóan csak 5 jelölőkorongja van, az egyik oszlopba nem rak le semmit.

Egy kör eredménye

Egy kör értékelésekor Macus is kap építési pontokat. Ha övé a legjobb hely, mindig kettő építési pontot választ.

Ha Macus kapja a kezdőjátékos jelölő lapkát, akkor mindig azt jelöli ki, aki nem volt az előző körben kezdő.

Ha Macus bónuszlapkát kap, csak a pontozottakat tartja meg, a többi kikerül a játékból.

Pontozás

Pontozás során minden más játékoshoz hasonlóan Macus is megkapja az építési pontokért és a bónuszlapkákért járó pontokat.

Alcazaba-variáns

Macus egy színből megkapja az 5 jelölőkorongot és az egy pontozókorongot.

Macus jelölőkorongjainak elhelyezése a körök elején

Minden kör kezdetén egy rakásból az összes lapkát a megfelelő oszlopba kell helyezni, majd a vászonzsákból öt lapkát is (a 2. oldalon leírtak szerint).

Macus jelölőkorongjait is ezek sorrendjének megfelelően kell kihelyezni:

Az elsőt az először lehelyezett épületlapka oszlopába a jobb oldali 2-es mezőre,
a másodikat a másodiktól jobbra lévő oszlop 3-as mezéjére,
a harmadikat a harmadiktól jobbra lévő oszlop 4-es mezéjére,
a negyediket a negyediktől jobbra lévő oszlop 5-ös mezéjére,
az ötödiket az ötödiktől jobbra lévő oszlop 6-os mezejére.

Megjegyzés: Ilyen módon lehetséges, hogy Macus több jelölőkorongja is ugyanabba az oszlopba kerül.

Egy kör eredménye

Ha Macus kaphat egy épületlapkát, mindig a legalsót választja. Ezt a lapkát jól látható helyre kell helyezni. Az Alcazaba-variánsban mindkét játékos kihelyezheti Macus lapkáit.

Pontozás

Macus csak a épületfajtánként elért többségért kap pontot.

Speciális esetek

- *Kilenc azonos szimbólum értéke megegyezik az egy dobásból elért nyolc azonos szimbólum eredményével (csak bónuszlapka használatával lehetséges)*
- *Ha egy jelölőkorongot annyira hátra kell helyezni, hogy lekerül a tábláról, akkor az az adott körben kikerül a játékból. Ez ekkor semmilyen jutalmat nem kaphat, még ha a második legjobb eredmény is.*

- *Ha egy játékos több, mint 12 építési pontot kap, az építési korongja az utolsó mezőn marad, és minden ennél több pontja elvész.*

© Copyright 2006 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany



Fordította a [Játékmester társasjátékbolt](#) kérésére: [BigBlue](#)