

Alhambra

Dirk Henn



Nesilleri Birleştiriyoruz

En iyi Kural Kitabı Ödülü



2003 - Altın Tüy
(Goldene Feder)
En iyi Kurallara
Sahip Oyun



Est. 1989



Dirk Henn'den 2-6 oyunculuk bir oyun

Avrupa'nın ve İslam dünyasının en yetenekli inşaat ustaları yeteneklerini sergilemeye niyetli. Tek bir sorun var; ister kuzeyli taş ustaları ister güneyli bahçıvanlar olsun, herkes düzgün bir ücret ve kendi para biriminde ödeme istiyor.

Alhambra

En iyi inşaat ekiplerini tutup doğru para birimine sahip olduğunuz takdirde kuleler dikebilir, bahçeler düzenleyebilir, avlular ve pasajlar kurabilir, harem ve konutlar inşa edebilirsiniz.

Rakiplerinize karşı yarışın ve en haşmetli El-Hamra Sarayını inşa edin!

Oyun İçeriği

- **6 başlangıç kerosu** – Ortasında Meşhur Aslanlı Çeşme bulunan her oyuncunun kendi rengindeki karolar.
- **54 bina kerosu** – 6 farklı bina türü bulunur. El-Hamra'nızı bunlarla inşa edersiniz. Her karonun en fazla üç duvar kenarı olabilir.



Kule



Harem



Bahçe



Konut



Pasaj



Avlu

- **6 puanlama figürü**



- **6 oyuncu rezervi**



- **Dört farklı para biriminde 108 para kartı** – Para kartlarıyla marketten bina satın alarak kendi El-Hamra'nızı inşa edersiniz.



Dinar



Dirhem



Duka



Florin

1'den 9'a değeri olan dört farklı renkte kart.

- **1 oyun tahtası** - Puan sayacı, 4 binalık bir market ve kart alanı, bu pano üzerindedir.



Puan Sayacı

Bina Marketi

Kart Alanı

- **2 puanlama kartı** – Kart destesine koyulur ve puanlamanın gerçekleşeceği turları belirtirler.
- & **1 Puanlama Özeti**



Oyunun Amacı

Puanlama kartları açıldığında El-Hamra'sında bir türden en fazla **bina karosunu** inşa etmiş olan her oyuncu, binanın türüne bağlı olarak puan kazanır. Oyuncular aynı zamanda El-Hamra'larındaki **en uzun kesintisiz duvar** için de puan alır.

Oyunda toplam 3 kez puanlama yapılır. Her puanlama bir öncekinden daha fazla puan kazandırır. Oyunun sonunda en yüksek puana sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

6 farklı türde bina vardır.
Yandaki tabloda binaların
ücret aralıklarını ve her
binadan kaçar adet olduğunu
görebilirsiniz.

İsim	Adet	Ücret
Avlu	7×	2-8
Harem	7×	3-9
Pasaj	9×	4-10
Konut	9×	5-11
Bahçe	11×	6-12
Kule	11×	7-13

Oyuna Hazırlık

- **Oyun tahtası** masanın ortasına yerleştirilir.
- Her oyuncuya önlerine koymaları için bir **başlangıç karosu** ve puan sayacında 0/60 konumuna koymaları için bir **puanlama figürü** verilir.
- 54 **bina karosu** yüzleri kapalı bir şekilde karıştırılır.
- **Dört bina karosu** alınır ve **bina marketindeki** 1'den başlayarak numaralandırılmış alanlara sırayla **yerleştirilir**.
- Her oyuncuya önüne yerleştirmesi için bir rezerv panosu verilir.



Başlangıç karosu



Rezerv panosu



Bina Marketi

- **İki puanlama kartı** kenara ayrıldıktan sonra para kartı destesi **kariştirilir**.

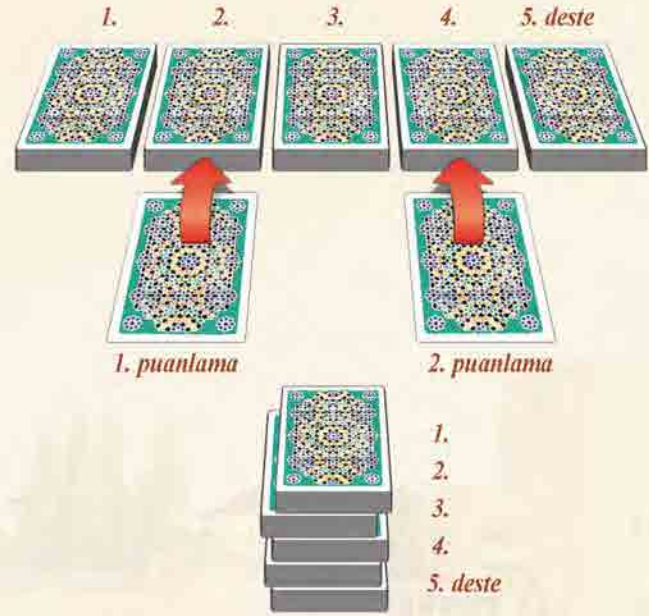
- Her oyuncuya **başlangıç parası** dağıtılır. Her oyuncunun önüne, kartlarının **toplamı 20 veya daha fazla** olana kadar yüzü açık şekilde birer birer para kartı verilir (kartların rengi önemli değildir). Her oyuncunun başlangıç parası bu şekilde dağıtılır. Dağıtım tamamlandıktan sonra oyuncular kartlarını masadan alabilir. Bu noktadan itibaren oyuncular para kartlarını diğer oyuncularından saklamalıdır.

- **En az sayıda karta sahip olan** oyuncu oyuna başlar; iki oyuncu bu açıdan eşit sayıda karta sahipse bu iki oyuncu arasında değer olarak en az paraya sahip olan oyuncu başlar. Oyuncular hâlâ eşitlikteyse daha genç olan oyuncu başlar.

- Son olarak dört para kartı çekilir ve yüzleri açık şekilde kart alanına yerleştirilir.

- Kalan para kartları göz kararı olacak şekilde beş desteye ayrılır ve kariştirilir. İlk puanlama kartı ikinci desteye, ikinci puanlama kartı da dördüncü desteye kariştirilir. Sonrasında desteler beşinci deste en altta olacak şekilde sırayla üst üste dizilir ve tek bir para destesi oluşturulur. Bu deste oyun panosunun üstüne, para kartlarının soluna konulur.

***Not:** Böylece hiçbir oyuncunun başlangıçta 28'den fazla veya 20'den az parası olmaması sağlanır.*



***Not:** Böylece puanlama kartlarının oyuna ne çok erken ne çok geç ne de birbiri ardına açılmaması sağlanır.*

Nasıl Oynanır

Oyun ilk oyuncudan başlayarak saat yönünde ilerler. Oyuncular sıralarında üç hamleden birini yapmak zorundadır:

 **Para almak**

 **Bina karosu satın almak**

 **El-Hamra'yı yeniden tasarlamak**

Bina karosu satın alan bir oyuncu, sırasının sonunda bu karoyu bir şekilde kullanmak zorundadır.

Hamlelerin açıklamaları:

 **Para almak**

Oyuncular yüzü açık duran para kartlarından birini veya toplamları 5 veya daha az olan birden fazla kartı alabilir (paraların birimi önemli değildir).



Örnek: bir oyuncu soldaki iki kartın ikisini de veya sağdaki iki karttan sadece birini alabilir.

 **Bina karosu satın almak**

Oyuncular bina marketinden bina karosu satın alabilir. Bunu yapmak için karonun solunda gösterilen para biriminde ve en az karonun değerinde olacak bir ödeme yapmaları gerekir. Aman dikkat – para üstü alamazsınız!

Karoyu almak için kullanılan para kartları, oyun tahtasının yanında iskartaya çıkartılır.

Önemli: Bina karosu satın alırken tam para veren bir oyuncu, sırasına devam eder ve tekrar üç hamleden birini gerçekleştirebilir.

Bir oyuncunun sırası süresince bina marketine yeni bina karosu açılmaz. Yeni karolar ancak oyuncunun sırası geçince açılır. Oyuncunun sırasını bu bilgi olmadan oynaması önemlidir. Oyuncunun satın aldığı bina karoları, oyuncunun El-Hamra'sının yanına öylece koyulur. (Sırasının sonuna kadar yerleştirilmezler)

Para Birimi Ücret



Örnek:

El-Hamra'nız için bir bahçe istiyorsunuz. Satılıkta olan bahçenin ücreti ise 10 dinar (mavi).

Elinizde bu para biriminden iki kart var ve siz de bahçeyi almaya karar veriyorsunuz.

Ancak karonun ücretini tam ödeyemediğiniz için (çünkü 10 dinar yerine 11 ödüyorsunuz) sıranız geçiyor. Tabii ki para üstü de almıyorsunuz.



El-Hamra'yı yeniden tasarlamak

Oyuncuların El-Hamra'larını yeniden tasarlamasının üç yolu vardır:

- Bireysel **oyuncu rezervlerinden** bir bina karosu alıp bunu El-Hamra'larına ekleyebilirler (*inşaat kuralları için bkz. s. 7*).
- El-Hamra'larından bir bina karosu alıp bunu **oyuncu rezervlerine koyabilirler**.
- Oyuncu rezervlerindeki bir karo ile El-Hamra'larındaki bir karonun **yerlerini değiştirebilirler**. Böyle bir durumda El-Hamra'dan kaldırılan karonun konumuna rezervden alınan karo konulmalıdır.

El-Hamra'sını yeniden tasarlayan oyuncular bütün inşaat kurallarına uymak zorundadır. **Başlangıç karosu olan Aslanlı Çeşmenin El-Hamra'dan kaldırılması veya rezervdeki bir karoyla yer değiştirmesi yasaktır.**

Örnek:

Bir bina karosu aldınız ve ücretini tam ödediniz; bir hamleniz daha var. Satın aldığınız karo El-Hamra'nızın yanına öylece koyulur (rezervinize gitmez).

Bir bina karosu daha alıyor ve yine tam ücret ödüyorsunuz.

Sıra hâlâ sizde, siz de El-Hamra'nızı yeniden tasarlamaya karar veriyorsunuz.

Örneğin El-Hamra'nızdan bir karoyu kaldırabilir ve onu kaldırdığınız yere rezervinizden başka bir karoyu koyabilirsiniz.

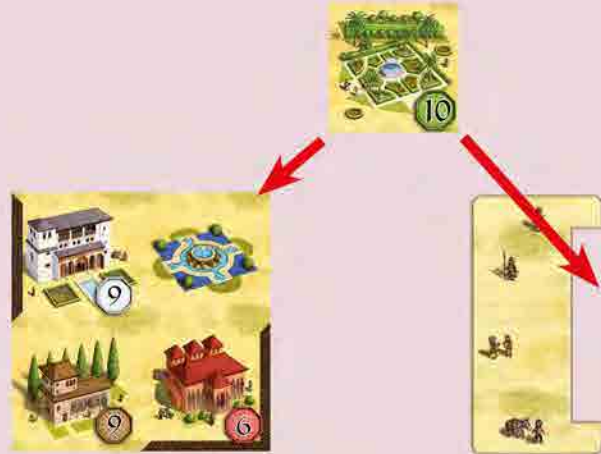
Böylece sıranız sona eriyor. Şimdi sıranızda satın alıp kenara ayırdığınız bina karolarını El-Hamra'nıza ekleyebilir veya onları rezervinize koyabilirsiniz.

Sıranızın Sonu

Bina karosu yerleştirmek

Bir oyuncunun sırasında satın aldığı bütün karolar **sadece sırasının sonunda**, oyuncunun **El-Hamra'sına** veya **rezervine yerleştirilebilir**. Oyuncular rezervlerine istedikleri kadar bina karosu koyabilir.

Sırasında birden fazla bina alan bir oyuncu, karolarını hangi sırayla ve nereye yerleştireceğine istediği gibi karar verebilir.



El-Hamra'nın İnşaat Kuralları

El-Hamra inşa edilirken aşağıdaki kurallara uymak zorunludur:

- Tüm bina karolarının başlangıç karonuzla aynı yönde olması gerekir (yani tüm çatılar yukarı bakmalıdır).
- Yan yana koyulan karoların temas eden kenarları aynı türde olmalıdır: ya ikisinde de duvar olmalıdır ya da ikisinde de duvar olmamalıdır.
- Tüm binalara „yürüyerek“ erişim sağlanabilmelidir: yani Aslanlı Çeşmeden çıkıp herhangi bir duvara takılmadan veya karoların dışına çıkmadan tüm binalara erişilebilmelidir.
- Her yeni karonun El-Hamra'nıza bir kenarından bağlı olması gerekir (yani köşesinin değmesi yetmez).
- El-Hamra'nın içinde „boş alan“ bırakılamaz (bkz. sağdaki görsel).
- Satın alınan bütün binalar yerleştirildikten sonra oyuncunun sırası biter.

Aşağıdaki inşaatlar YAPILAMAZ:



Karo yanlış yöne bakıyor.



Duvarlı bir kenar, duvarsız bir kenarın yanında.



„Yürüme kuralı“ yerine getirilemiyor: Aslanlı Çeşmeden çıkıp duvarın üstünden geçmeden kuleye erişmek imkânsız.



Karoların hiçbir kenarı birbirine temas etmiyor.



Pasaj buraya inşa edilirse karoların ortasında bir boş alan oluşacak.

Bir oyuncunun sırası sona erdiğinde açık para kartları 4'e tamamlanır. Para destesinin sonuna gelindiğinde iskarta destesi karıştırılır ve yeni bir para destesi oluşturulur. Puan kartları yeni para destesine karıştırılmaz.

Aynı zamanda bina marketinde dört tane bina karosu açık olacak şekilde yeni bina karoları açılır.

Not: Bina marketi her zaman 1'den 4'e doğru sırayla doldurulur. Bu sayede yeni çekilen karonun hangi para birimiyle eşleşeceği hakkında herhangi bir belirsizlik oluşmaz.

Puanlama

Oyunda **3 puanlama turu** bulunur. İlk iki puanlama turu, para kartı destesinden bir puanlama kartı çekilince gerçekleşir. Üçüncü ve **son puanlama turu ise oyunun sonunda gerçekleşir.**

Bir puanlama kartı çekilince bu kart sırası gelmek üzere olan oyuncunun önüne koyulur ve kart alanı doldurulmaya devam edilir. Sıradaki oyuncu sırasını oynamadan önce puanlama yapılır. Puanlama bittikten sonra ise sıradaki oyuncu sırasını oynayabilir.

Puanlama sırasında El-Hamra'sında her bir bina türünden en fazla olan oyuncu o bina türüne göre puan kazanır. Oyuncular aynı zamanda El-Hamra'larının etrafındaki en uzun duvarın uzunluğuna bağlı olarak da puan kazanır.

Oyuncuların kazandığı puanlar, oyun panosunun etrafındaki skor sayacıyla takip edilir. Oyuncular kazandıkları her puan için figürlerini bir kutu hareket ettirir.

El-Hamra'nızın etrafındaki duvar için puan

Puanlama turunda oyuncular önce El-Hamra'larının etrafındaki en uzun duvar için puan alır.

En uzun duvarın bir parçası olan karoların duvar olan her kenarı bir puan değerindedir. Sırt sırta olan duvarlardan, yani iç duvarlardan puan kazanılmaz.

El Hamra'ya bir bina türünden en fazla inşa etmenin puanı

Her bina türü ayrı ayrı puanlanır. Kaçıncı puanlama turunda olduğuna bağlı olarak oyuncular herhangi bir bina türünü **en çok, ikinci en çok veya üçüncü en çok** inşa etmiş olma durumlarına göre puan kazanır.

Eğer bir **eşitlik** var ise eşitlikte olunan konumların puanları toplanır (*mesela ikincilikte eşitliğe kalan oyuncular için ikinci ve üçüncülük puanları toplamı*) ve bölünüp aşağı yuvarlandıktan sonra oyunculara eşit olarak dağıtılır.

Dikkat: Sadece El-Hamra'ya inşa edilmiş binalar bu puanlamaya dâhil edilir, rezervdekiler sayılmaz.





Birinci puanlama

Birinci puanlama, ilk puanlama kartı açılınca gerçekleşir.

Sadece herhangi bir bina türünden **en fazlasını** inşa etmiş olan oyuncular puan kazanabilir. Hangi binanın kaç puan kazandırdığı kartta belirtilir.



İkinci puanlama

İkinci puanlama kartı açılınca gerçekleşen **ikinci puanlama** sırasında oyuncular herhangi bir bina türünden **hem en fazlasını hem de ikinci en fazlasını** inşa etmiş oyuncular puan kazanabilir. Kazanılan puanlar kartta belirtilir.

Bina Türü	Puan
1. Bina	1
2. Bina	2
3. Bina	3
4. Bina	4
5. Bina	5
6. Bina	6

Örnek:

En fazla konutu inşa etmiş oyuncu 4 puan kazanır.

Bina Türü	Puan
1. Bina	8
2. Bina	1
3. Bina	9
4. Bina	2
5. Bina	10
6. Bina	3
7. Bina	11
8. Bina	4
9. Bina	12
10. Bina	5
11. Bina	13
12. Bina	6

Örnek:

En fazla kuleyi inşa etmiş oyuncu 13 puan kazanır. İkinci en fazla sayıda kuleyi inşa etmiş oyuncu ise 6 puan kazanır.

Örnek: İkinci puanlama turunda Baran'ın da Türkü'nün de El-Hamra'larında 4'er adet kule inşa edilmiş durumda. 1. ve 2. sırayı paylaştıkları için $13+6$ 'dan 19 puan ikiye bölünüyor ve aşağı yuvarlanıyor. Böylece Baran ve Türkü 9'ar puan kazanmış oluyorlar.



Üçüncü puanlama

Üçüncü puanlama oyunun sonunda, yani bina marketine yeni bina açılmadığında gerçekleşir.

Burada herhangi bir bina türünü en fazla, ikinci en fazla ve üçüncü en fazla inşa etmiş olan oyuncular puan kazanabilir.

Kazanılan puanlar puanlama özetinde belirtilir.

Bina Türü	Puan
1. Bina	16
2. Bina	8
3. Bina	1
4. Bina	2
5. Bina	9
6. Bina	2
7. Bina	17
8. Bina	9
9. Bina	2
10. Bina	3
11. Bina	10
12. Bina	3
13. Bina	18
14. Bina	10
15. Bina	3

Üçüncü puanlama turunda kazanılan puanlar burada gösterilir.

Örnek: Baran, Türkü ve Enes, sırayla 6, 5 ve 4 avlu inşa etmiş olsun. Bu durumda Baran, 16; Türkü, 6; Enes, 1 puan kazanır.

Oyunun Sonu

Bir oyuncunun sırasından sonra bina marketini dolduracak kadar bina karosu kalmamışsa, oyun o anda sona erer.

Markette açık duran bina karoları, onları almak için gerekli olan para türünden en fazlasına sahip olan oyunculara dağıtılır (binaların ücreti önemli değildir). Oyuncular, dağıtılan bu binaları inşaat kurallarına uyacak şekilde hemen El-Hamralarına ekleyebilir.

Bunun ardından üçüncü ve son puanlama turuna geçilir.

Puanlama turunun ardından en yüksek skora sahip olan oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik durumunda zafer paylaşılır.

Not:

Sona kalan bina karoları dağıtılırken eğer birden fazla oyuncu ilgili para biriminde en fazla paraya sahipse (yani eşitlik varsa) o bina dağıtılmaz ve markette kalır.

İki Kişilik Oyun Kuralları

İki kişilik oyun için kurallarda aşağıdaki değişiklikleri yapın:

Destede normalde her para kartından üç adet vardır. **İki kişilik oyun kurulumu için her karttan bir tanesini çıkartarak 72 kartlık bir deste oluşturun.**

Oyuna bir de **hayalî bir üçüncü oyuncu eklenir.** Bu oyuncuya Selin diyelim. Selin kendi El-Hamra'sını inşa etmese de **bina karosu toplar.** Selin'in tur içinde sırası yoktur.

Oyunun başında rastgele 6 adet bina karosu çekin ve iki oyuncunun da bu karoları rahatça görebileceği şekilde kenara, „Selin'in önüne“ yerleştirin.

Puanlama turlarında Selin, önündeki karoları inşa etmiş gibi puan kazanır. Ancak duvarlardan puan kazanmaz.

İlk puanlama turunun bitiminde Selin'e 6 karo daha verin. Bunlar da yine rastgele çekilir ve diğerlerinin yanına koyulur.

İkinci puanlama turundan sonra Selin'e daha fazla bina karosu verin. Bu sefer kalan karoları sıralarını bozmadan ve ön yüzlerini çevirmeden sayın, sonrasında **bu sayının üçte biri** (aşağı yuvarlanır) kadar karoyu Selin'e verin. Bu aşamada Selin 6'dan az veya fazla sayıda karo alabilir.

İki kişilik oyunda bir ek kural vardır: Bina karosu satın alan bir oyuncu bu karoyu kendi rezervine koymak veya El-Hamra'sına inşa etmek yerine Selin'e vermeyi seçebilir.

Eklenti „Vezir Torpili“

İçerik

• 6 vezir pulu

Vezir pulun bir yüzünde uyanıktır, diğer yüzünde uyur.



Kurulumdaki değişiklikler

Oyun başlamadan önce her oyuncu kendi rengindeki vezir pulunu alır ve uyanık yüzü yukarı bakacak şekilde önüne koyar. (Vezirinizi sadece uyanıkken kullanabilirsiniz.) Kullanılmayan vezirler oyundan çıkartılır.

Oyundaki değişiklikler

Vezir'den torpil kazanmak

Bir oyuncunun sırası sonlandıktan, para ve bina kartları yenilendikten sonra ama sıradaki oyuncu oynamaya başlamadan önce, herhangi bir oyuncu araya girebilir ve **Özel bir Aksiyon** kullanarak bina marketinden bir bina alıp bu binayı yerleştirebilir. Ancak bunu yapabilmek için yerine getirmesi gereken iki koşul vardır:

- oyuncunun veziri uyanık olmalıdır (*uyanık yüzü yukarı bakmalıdır*)
- karoyu tam para vererek satın almalıdır.

Bu özel aksiyonu gerçekleştiren oyuncu, normalde olduğu gibi tam para verince kazanılan ekstra hamleyi kazanmaz.

Oyuncu vezirini ters çevirir (uyur hâle getirir) ve artık özel aksiyonu kullanamaz. Oyuncu istediği bina karosunu alır, tam parasını öder ve ya El-Hamra'sına inşa eder ya da rezervine koyar. Oyuncu fazladan bir hamle kazanmaz.

Bina marketinden yeni bir bina açılır.

Oyun vezir torpili kullanılmadan önce sırası gelecek oyuncudan devam eder. Oyuncular diğer hamleler yerine kendi sıralarında Veziri Uyandır hamlesini de kullanabilir:

Hamle: Veziri uyandır

Oyuncu vezir pulunu ters çevirerek onu uyandırır. Oyuncu özel aksiyonu tekrar kullanabilir hâle gelir.

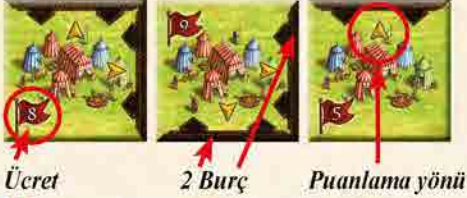
Notlar

- Birden fazla oyuncu aynı anda vezirini kullanmak isterse öncelik sırası gelen oyuncudan başlayarak oyun sırasına göre belirlenir. (*Sırası gelmek üzere olan oyuncu birinci, sırasını bitirmiş olan son oyuncu da sonuncu sıradadır.*) Vezirden torpil kazanarak oyun akışını bölen oyuncu herhangi bir oyuncu olabilir. Yani sırasını yeni tamamlamış veya yeni başlayacak oyuncu da torpil kullanabilir.
- Bir oyuncu özel aksiyonunu tamamladıktan sonra oyuncular vezirlerini kullanıp kullanmamaya tekrar karar verebilir.
- Oyun sonuna gelindiğinde ve son bina karoları dağıtılmaya başlandığında vezir artık kullanılamaz.
- Oyun sonunda vezirin uyanık veya uyuyor olmasının bir önemi yoktur.

Eklenti „Kamplar“

İçerik

- **8 kamp karosu** – her birinde desteklenmesi gereken bir veya iki burç vardır.



Kurulumdaki değişiklikler

Kamp karoları oyun kurulurken diğer bina karolarına karıştırılır.

Oyundaki değişiklikler

Kamplar oyuna diğer bina karolarıyla aynı şekilde katılır: bina marketine açılırlar ve satın alma kurallarına uygun olarak üstlerinde belirtilen ücret karşılığında satın alınabilirler.

Kamp yerleştirmek

Diğer binalarda da olduğu gibi kampların da sıra sonunda El-Hamra'ya inşa edilmesi veya rezerve koyulması gerekir. Oyuncular kampları inşa ederken şu kurallara uymak zorundadır:

- Kamplar da diğer binalarla ve Aslanlı Çeşmeyle aynı yöne bakmalıdır.
- Kamplar sadece **burç bulunan kenarları** şehrin bir **dış duvarıyla** yan yana gelecek şekilde inşa edilebilir.
- Kampların burçsuz kenarları hiçbir şekilde bir bina karosu ile yan yana gelemez.

- Kamplar **birbirlerine** sadece burçları olmayan kenarlarıyla temas edebilir.
- „Yürüme kuralı“ kamplar için geçerli değildir.

Yasak:

Bir burç başka bir burcu destekleyemez veya burçsuz bir kenara temas edemez.



Uygun: kampların burçsuz kenarları temas ediyor ve burç şehir duvarı tarafından destekleniyor.

Yasak:

Bir kamp hiçbir şekilde (burçlu veya burçsuz kenarıyla) bir binanın duvarsız kenarına yerleştirilemez.

Puanlamadaki değişiklikler

Kamplar **her puanlama turuna** dâhildir.

Kamp karoları doğrudan puan getirmez, **oklarının işaret ettiği yöndeki bina sayısı kadar puan getirirler**. Ok yönünde düz ve kesintisiz bir hayali çizgi çekilir ve bu çizginin üzerinden geçtiği binaların sayısı kadar puan kazandırır.

Not: şehrin iç duvarları bu çizgiyi engellemez.

Bu şekilde üstünden geçilen her bina **1 puan** değerindedir.

Not: Aslanlı Çeşme bu puanlama için bir bina kabul edilir.

Üzerinde **iki ok** olan kamplardan iki çizgi çekilir ve **iki yönde de** puanlama yapılır.



Örnek: Soldaki kamp 4 puan kazandırır. Aynı şekilde karşıdaki kamp da 4 puan kazandırır. Aşağıdaki kamp da toplam 2 puan kazandırır. Böylece bu örnekte 3 kamptan toplam 10 puan kazanılmış olur.

Notlar

- Burçlara bitişik olan şehir duvarlarının puanlanmasında herhangi bir değişiklik yoktur.

Eklenti „Pazarlar“

İçerik

- 8 bina karosu, her birinde farklı bir pazar mevcut. Her pazarın üstünde bir para birimi ve 3 farklı bina türünün renkleri bulunur.



Kurulumdaki değişiklikler

Pazar karoları oyun kurulurken diğer bina karolarına karıştırılır.

Oyundaki değişiklikler

Bir pazar karosu çekildiğinde yüzü açık şekilde bina marketinin yanına koyulur. Markette 4 karo olana kadar bina açılmaya devam edilir. Açılan pazar karoları 4 karo limitine dahil edilmezler.

Pazarlar da diğer binalar gibi satın alınabilir. Gerekli para birimi karonun üzerinde gösterilir.

Ücreti markette güncel olarak o para birimiyle alınabilen binanınkiyle aynıdır. Pazar almak için **tam ücret ödemek gerekir**. Pazar satın alan oyuncu **tam ücret ödediği için ek bir hamle kazanır**.

Pazarların inşa ve yeniden tasarımı, ana oyundaki binalarla aynıdır.



Bu pazar 10 dirhem ücretindedir.

■ Puanlamadaki değişiklikler

Pazarlar **sadece son puanlama turunda** puan kazandırır. Pazarlar dört yanları ve dört köşelerindeki 8 komşu binaya göre puanlandırılır. Komşu binaların **pazar üzerinde gösterilen renkleri** (yani türdekileri) sayılır.

Doğru renkteki **binaların sayısı** ve bu **üç rengin kaç tanesinin bulunduğu** çarpılır.

Her pazar karosu bu çarpımın sonucu kadar puan kazandırır.



■ Notlar

- Doğru konumlandırılan bir bina, birden fazla pazarın puanlandırılmasında kullanılabilir.
- Pazarların puanlandırılmasında duvarların hiçbir etkisi yoktur.

- Bina marketinin yanında **satılıkta** duran pazar sayısında **bir sınır yoktur**.
- Eğer bir pazarın fiyatını belirlemek için gerekli olan bina karosu mevcut değilse (oyuncu sırasında çoktan onu satın almışsa) o pazar karosu **o boşluk dolana kadar satın alınamaz**.
- Satılmayan pazarlar oyun sonunda oyunculara **dağıtılmaz**.
- Pazarlar „Vezir“ torpiliyle satın alınabilir [s.11]

Örnek:

Pazara komşu olan 6 bina ve 2 boş alan mevcut. Bu binaların 4 tanesi pazarın istediği renkte.

Pazarın istediği 3 rengin hepsi de sağlanmış bulunuyor. Bu durumda pazardan 4 bina x 3 renk = 12 puan kazanılır.

Mesela mor bina (kule) bu El-Hamra'da olmasaydı çarpanlar düşerdi ve sonuç 3 bina x 2 renk = 6 puan olurdu.

Eklenti „Doğancılar“

İçerik

- 15 doğan, 3 türden 5'er karo: siyah, kahverengi ve beyaz

Ön yüzlerde 3 farklı doğan mevcut



Arka yüzlerde doğanın türü ve ikişer bina rengi mevcut

- 1 puanlama özeti



Kurulumdaki değişiklikler

15 doğan karosunu doğan türlerine göre ayırın ve arka (renkli) yüzleri üste bakacak şekilde bina marketinin yanına koyun. Puanlama özetini de oyun tahtasının yanına yerleştirin.

Oyundaki değişiklikler

Oyuncular diğer hamleler yerine Doğan satın al hamlesini de kullanabilir:

Hamle: Doğan satın al ve yerleştir

Dikkat! Bu hamleyi sadece turunuzdaki tek hamle olarak gerçekleştirebilirsiniz! Tam ücret ödedikten sonra kazandığınız ek hamlenizi bu hamleyi gerçekleştirmek için kullanamazsınız!

Doğanlar herhangi bir birim ve değerdeki bir para kartı ücretindedir. Yani değerinden bağımsız olarak tek bir para kartı ödeyerek Doğan karosu satın alabilirsiniz. Hâlâ satın alınmamış bütün doğanlar arasından seçim yapılabilir.

Oyuncular tek bir hamlenin parçası olarak birden fazla Doğan karosu satın alabilir. Tabii ücretlerini ödemeleri ve doğanları El-Hamra'larına yerleştirebilmeleri gerekir.

Her doğan ön yüzü yukarı bakacak şekilde, dört bina karosunun köşelerinin kesişim noktasına yerleştirilir. Doğanın üstüne koyulduğu dört binanın en az ikisinin, doğanın arka yüzünde gösterilen renkte olması gerekir.

Örnek: Mor ve yeşil sırtlı bu doğan sadece mor (kule) ve yeşil (bahçe) binaların olduğu bir kesişim noktasına yerleştirilebilir.



Doğanların sırtlarındaki renkler için sadece ana oyundaki binaların renkleri geçerli sayılır. Her kesişim noktasına ise bir doğan yerleştirilebilir. Doğanlar Aslanlı Çeşmenin kesişimine de yerleştirilebilir fakat Aslanlı Çeşme renksiz kabul edilir. Doğanların yeri yeniden tasarlama hamlesiyle değiştirilemez veya doğanlar oyuncu rezervine koyulamaz. Eğer doğanların üzerinde durduğu dört binadan birisi yeniden tasarım hamlesiyle kaldırılırsa -yerine başka bir bina koyulsa bile- doğan o noktadan kaldırılır ve marketteki diğer doğanların yanına döner. Bu doğan herhangi bir oyuncu tarafından tekrar satın alınabilir.

Puanlamadaki deęişiklikler

Doęanı olan oyuncular, her puanlama turunda bu doęanlardan puan kazanır. Bir doęan türünden ne kadar fazla toplanırsa o kadar fazla puan kazanılır.

Doęanlar ayrı ayrı ve sırayla puanlanır. Doęan sahipleri her doęan türü için saędaki tabloya göre puan kazanır:

Aynı türdeki her doęan için

1 doęan	2 puan
2 doęan	6 puan
3 doęan	12 puan
4 doęan	20 puan
5 doęan	30 puan



Alhambra dünyada 50'den fazla ülkede 30'dan fazla dilde yayımlanmıştır.

Queen Games son 36 yılda (1989'dan beri) birçok oyun tasarımcısıyla çalışarak 400'den fazla oyun geliştirip yayımlamıştır.



Est. 1989



Türkçe Yerelleştirme Ekibi:
Çeviri: Enver Cizrelioğulları
Dizgi: Eda Esentürk Durşen
Editör: Metin Ünüvar

Queen Games Oyunları Almanya ve Hollanda'da sürdürülebilir ve nontoksik malzemelerden üretilmiştir.

© Copyright 2024 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany