

[アルハンブラ]セッティングガイド

《 ゲームの目的 》

プレイヤーは自分の宮殿の豪華さを競います。

宮殿の建築は東西のあらゆる建築家集団と契約して行いますが、
彼らは賃金を自分の国の通貨で支払うよう要求しています。

それぞれの国の通貨を集め、建物を建築し、より豪華で強固な宮殿の建築を目指しましょう。

ゲームの流れ

(1)[お金]を集める

* 4 種類の[お金]をそれぞれ集める

↓

(2)[建物タイル]の購入、配置

* ある種類の[建物タイル]を多く集めよう

* “外壁”の繋がりかたにも注意！

↓

(3)得点計算

* 得点計算のタイミングは3回

* 建物を独占して高得点をゲット

《 各プレイヤーに配られるもの 》

・ <u>スタートタイル</u> (1 つ) …	噴水の描かれたタイル
・ <u>得点マーカー</u> (2 つ) …	1 つは各[スタートタイル]の上に置き、自分のプレイヤーカラーを表示 1 つは[得点ボード]上で得点を表示
・ <u>予備エリア</u> (1 つ) …	最終得点計算チャート付きの小さいボード

《 テーブル上 》

・ <u>建物タイル</u> …	全て伏せて混ぜておく
・ <u>広場</u> …	1〜4 のマスに、順番に[建物タイル]を表にして置く
・ <u>お金</u> …	① よく混ぜてから山札にして、1 人ずつ“初期所持金”を作る → 山札から 1 枚ずつ[お金]を引いていく(公開) 引いた合計額が 20 以上になった時点でそれを初期所持金とする 1 人が初期所持金を作ったら、次のプレイヤーも同じように初期所持金を作る * 通貨の種類は問わない、各プレイヤーの初期所持金は 20〜28 の値となる ② 4 枚の[お金]を広場の脇に置く ③ 残りの[お金]を 5 つの山札に分け、2 ツ目の山札に[1 回目の得点計算カード]、 4 ツ目の山札に[2 回目の得点計算カード]を混ぜる ④ 5 つの[お金]の山札を、5 ツ目が下〜1 ツ目が上になる順番で重ねて 1 つの山札にする

《 プレイ順 》

- ・初期所持金のカード枚数が最も少ないプレイヤーがスタートプレイヤーになる（枚数が同じなら、合計金額の少ないほう）
- ・スタートプレイヤーから時計回りに手番を行う

《 ゲームの終了 》

- ・誰かの手番終了時の[建物タイル]の補充時に、補充できなくなった場合に直ちに終了となる
- ・この時広場に残った[建物タイル]は、各通貨についてそれぞれ最も多くの額を持っているプレイヤーに与えられる(ここで即配置可能)
([建物タイル]のコストは関係ない、同額ならどちらにも与えられない)
- ・3 回目の得点計算を行う

→ **得点の最も多いプレイヤーの勝利（同点は同率優勝）**

[アルハンブラ]プレイエイド

《 手番での行動 》

- ・3 択: a) [お金]を取る
b) [建物タイル]を購入し、配置する
c) 宮殿の改装
- ・手番終了時に、[広場]の[建物タイル]と[お金]をそれぞれ 4 枚ずつになるよう補充する

a) [お金]を取る

- ・場にある 4 枚の[お金]のうち、 ▼任意の[お金]1枚 / ▼合計額 5 以下の複数枚の[お金]のどちらかを取ることができる

check! 通貨の種類に関係なく合計額 5 以下

b) [建物タイル]を購入し、配置する

- ・[広場]にある 4 つの[建物タイル]から 1 つを購入可能
ただし、購入は[建物タイル]が置かれたマスに対応する通貨で全額支払わなければならない
- ・購入した[建物タイル]は、即配置するか、予備エリアに置いておくかできる

※ [建物タイル]の右下の数字が購入コスト

check! お釣は返ってこない

check! 予備エリアには何個でも置いておける

! 購入時、コストとピッタリ同額の[お金]を支払うことができれば、もう一度手番を行うことができる

- ・丁度の額で支払うことが出来る限り何度でも、手番を行うことが可能

check! [建物タイル]と[お金]の補充は手番終了時であることに注意

建物の配置ルール

- ルール 1) 必ず屋根が上にくる向きで、辺と辺が接するように配置する
- ルール 2) 自分の[スタートタイル]から配置タイルまで、“城壁”を飛び越えないで到達できるよう繋がっていないといけない
- ルール 3) 『“城壁”の辺』と『“城壁”でない辺』が接してはならない
- ルール 4) 『穴』ができてはならない

check! 城壁や未建築部分を通過せずに
[スタートタイル]と繋がっていること

check! 『“城壁”の辺』と『“城壁”の辺』は接していても良い

check! 『穴』＝タイルに四方を囲まれた未建設部分

c) 宮殿の改装

- α> 自分の予備エリアの[建物タイル]を配置する
- β> 自分の宮殿の[建物タイル]を予備エリアに移す
- γ> 自分の宮殿と予備エリアの[建物タイル]を交換する
- …の 3 つのうちどれか 1 つを行うことができる

※ 改装に費用はかからない

check! [スタートタイル]は改装できない

check! 交換の際は配置場所が変わらないこと

check! 通常の配置ルールに反していないこと

得点計算

1・2 回目の得点計算

- ・手番終了時、[お金]の補充の際に山札から[得点計算カード]がめくられた場合、得点計算が発生

3 回目の得点計算

- ・ゲーム終了条件を満たした時に 3 回目の得点計算が発生

check! 予備エリアの[建物タイル]は含めない

建物を多数持っていることによる得点

- ・6 種類の建物それぞれについて、最も多く配置しているプレイヤーに表中の『1 Platz』の得点が与えられる
- ・2 回目の得点計算では 2 番目に多く配置している／3 回目の得点計算では 3 番目に多く配置しているプレイヤーにもそれぞれ『2 Platz』『3 Platz』の得点が入る
- ・建物が同数の場合、点数を均等に分割して与える
(例: 2 人が同率 1 位なら、{1 Platz+2 Platz}÷2 の得点が 2 人にそれぞれ入る)

check! 端数切捨て

外壁による得点

- ・自分の宮殿において、未建設エリアに面している“城壁”で最も長く連続しているもの 1 つのみについて、1 辺につき 1 ポイントの得点を得る

check! 宮殿内部の“城壁”は辺の数に含めない