

Najlepsi europejscy i arabscy budowniczowie chcą zademonstrować swoje umiejętności. Ale zarówno kamieniarze z północy jak i ogrodnicy z południa domagają się wypłaty we własnej walucie. Zatrudnij brygady najlepszych budowniczych i z ich pomocą konstruuj wieże, zakładaj

Alhambra

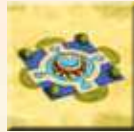
Wydanie odświeżone

ogrody, wznosź pawilony i arkady, buduj seraje i komnaty. Zadbaj przy tym o to, by mieć odpowiednią kwotę we właściwej walucie.

Rywalizuj z innymi graczami o to, kto stworzy najpiękniejszą ALHAMBRE.

Elementy gry

- **6 kafelków startowych** – Przedstawiają one słynną Fontannę Lwów w kolorach graczy



- **54 kafelki budynków** – Przedstawiają sześć rodzajów budynków. Z tych kafelków gracze budują swoje Alhambry. Każdy kafelek może mieć do trzech segmentów muru.



Cena



Pawilon

Seraj

Arkady

Komnaty

Ogród

Wieża

- **1 plansza** – Górna część zawiera miejsce na talię kart monet oraz pola, na których wykłada się karty. Dolna część to giełda budynków, zawierająca cztery pola na kafelki budynków. Każde pole odpowiada innej walucie.
- **1 plansza punktacji** – Do zaznaczania punktów zdobywanych przez graczy.
- **6 znaczników** – Służą do zaznaczania punktów gracza na planszy punktacji
- **6 planszetek rezerwy z tabelą punktacji**

- **108 kart monet w czterech walutach** – Monety służą do zakupu kafelków budynków na giełdzie



Denar

Drachma

Dukat

Floren

Karty monet w czterech różnych walutach, o wartościach od 1 do 9

- **2 karty punktowania** – Wkłada się je do talii kart monet, a ich odkrycie oznacza rozpoczęcie rundy punktowania.

Pierwsze punktowanie Drugie punktowanie



- **1 wieża do dobierania kafelków**

Krok 1:

Krok 2:

Krok 3:



- **1 instrukcja**

Cel gry

Gracze, którzy mają w swojej Alhambrze najwięcej budynków każdego rodzaju w odpowiednim momencie – czyli w rundzie punktowania – zdobywają punkty, których liczba zależy od rodzaju budynku. Gracze otrzymują również punkty za najdłuższe linie nieprzerwanych murów, otaczających ich Alhambry.


Z każdą rundą punktowania rośnie liczba zdobywanych punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów.

Nazwa	Liczba	Cena
Pawilon	7x	2-8
Seraj	7x	3-9
Arkady	9x	4-10
Komnaty	9x	5-11
Ogród	11x	6-12
Wieża	11x	7-13

Jest 6 rodzajów budynków. W tabelce pokazana jest liczba budynków każdego rodzaju oraz ceny, w jakich są sprzedawane.

Przebieg gry


Gracze wykonują ruchy w kolejności zegarowej, począwszy od gracza startowego. Podczas swojej tury gracz musi wykonać jedną z trzech następujących akcji:

 **Wzięcie pieniędzy**

 **Zakup kafelka budynku**

 **Przebudowa Alhambry**

Jeżeli gracz kupi jeden lub więcej kafelków, na koniec swojej tury

 **Umieszcza kafelek budynku**

Szczegóły poszczególnych akcji:

 **Wzięcie pieniędzy**

Gracz może wziąć z planszy **jedną dowolną kartę monety** albo **kilka kart**, ale pod warunkiem, że suma ich wartości nie przekracza 5. *Kolory nie mają znaczenia.*



Przykład: Gracz może wziąć dwie pierwsze karty albo jedną z dwóch pozostałych.

 **Zakup kafelka budynku**

Gracz może kupić kafelek budynku na giełdzie, płacąc w odpowiedniej walucie co najmniej tyle, ile wynosi cena, podana na kafelku. Reszta nie jest wydawana! Użyte do zapłaty karty odkładane są na stos kart odrzuconych obok planszy.

Uwaga: Jeżeli gracz zapłaci dokładnie tyle, ile wynosi cena kafelka, może wykonać dodatkowy ruch, tzn. wybrać jedną z trzech akcji.

Ponieważ jest to wciąż ta sama tura, **nie dokłada się nowego kafelka na giełdę** na miejsce kupionego. Giełdę budynków uzupełnia się dopiero **po zakończeniu tury gracza**. Gracz kładzie zakupione budynki na stole w pobliżu Alhambry. *Będzie mógł je dobudować dopiero na koniec swojej tury.*



Przykład:

Gracz chce kupić ogród. Dostępny na giełdzie kafelek ogrodu kosztuje 10 denarów (karty w kolorze niebieskim).

Gracz ma dwie karty o wystarczającej łącznej wartości i decyduje się na zakup.

Ale ponieważ nie może zapłacić dokładnie 10 (tylko 11), na tym kończy się jego tura. Reszty nie otrzymuje.

 **Przebudowa Alhambry**

Gracz ma trzy możliwości przebudowy swojej Alhambry:

- Może **wziąć kafelek budynku z rezerwy i dodać go do swojej Alhambry** (patrz Zasady Budowania na stronie 4).
- Może zabrać kafelek budynku ze swojej Alhambry i **umieścić go w rezerwie**.
- Może **zamienić** kafelek budynku ze swojej Alhambry z kafelkiem budynku z rezerwy. W tym przypadku kafelek musi zostać umieszczony dokładnie w tym samym miejscu Alhambry, z którego został zabrany kafelek przeniesiony do rezerwy.

W trakcie przebudowy gracze muszą stosować się do wszystkich opisanych dalej zasad budowania. **Nie wolno**

usuwać z Alhambry kafelek startowego ani zamieniać go na inny kafelek.

Przykład: Gracz płaci dokładnie tyle monet, ile wynosi cena budynku i w ten sposób zyskuje prawo do wykonania jeszcze jednego ruchu. Kupiony kafelek kładzie obok swojej Alhambry (nie umieszcza go w rezerwie).

Gracz decyduje się na zakup kolejnego budynku i znowu płaci kwotę równą jego cenie. Jego tura trwa nadal i gracz postanawia przebudować swoją Alhambrę.

Może na przykład zamienić jeden kafelek z Alhambry na jeden kafelek leżący w jego rezerwie. Akcja zamiany powoduje zakończenie tury gracza. Na jej koniec gracz może umieścić w swojej Alhambrze nowo zakupione kafelki albo przenieść je do swojej rezerwy.

Zakończenie tury

Umieszczenie kafelka budynku

Wszystkie zakupione kafelki gracz może umieścić **tylko na końcu tury w swojej Alhambrze lub w rezerwie**. Liczba kafelków w rezerwie jest nieograniczona.

Jeżeli gracz zakupił w swojej turze kilka kafelków, może je umieszczać w Alhambrze lub w rezerwie **w dowolnej kolejności**.

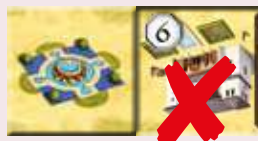


Zasady budowania Alhambry

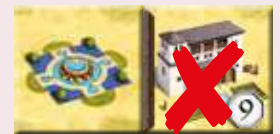
Przy dokładaniu kafelków obowiązują następujące zasady:

- Wszystkie budynki muszą mieć taką samą orientację jak kafelek startowy (*wszystkie dachy muszą być skierowane do góry*)
- Stykające się brzegi kafelków muszą być takie same (albo oba muszą mieć mur albo oba nie mieć muru)
- Do każdego budynku musi być dojście z kafelka startowego, bez przechodzenia przez mur i bez wychodzenia poza kafelek.
- Każdy nowo dokładany kafelek musi sąsiadować z dotychczasową Alhambra przynajmniej jednym brzegiem (*nie może sąsiadować tylko narożnikiem*).
- Nie można tworzyć pustych obszarów, *otoczonych dookoła kafełkami*.

Następujące układy NIE SĄ dozwolone:



Kafelek nie jest odpowiednio zorientowany.



Brzeg z murem styka się z brzegiem bez muru.



Nie jest spełniony „warunek dojścia”: nie można przejść z kafełka startowego do wieży bez przechodzenia przez mur.



Dokładany kafelek nie sąsiadowuje żadnym brzegiem z dotychczas położonymi.



Dołóżony w tym miejscu kafelek „Arkady” stworzy pusty obszar otoczony kafełkami.

Kiedy gracz umieści wszystkie nowo zakupione kafelki budynków albo w Alhambrze albo w rezerwie, jego tura kończy się.

Jeżeli w górnej części planszy są wolne pola, wypełnia się je kartami z talii. Jeżeli w talii zabraknie kart, tasuje się stos kart odrzuconych i tworzy z niego nowa talię. Wolne pola na giełdzie budynków wypełniane są kafełkami z wieży.

Uwaga: Giełda jest uzupełniana kafełkami w kolejności rosnącej – od pola 1 do 4.

Punktowanie

W trakcie gry są trzy rundy **punktowania**. Pierwsze i drugie następują po odkryciu kart punktowania w talii kart monet. Trzecie i **ostatnie punktowanie przeprowadzane jest na końcu gry**.

Gdy przy dokładaniu kart na końcu tury gracza zostaje odkryta karta punktowania, kładzie się ją przed następnym graczem i uzupełnia puste pola kart. Przed rozpoczęciem tury następnego gracza odbywa się punktowanie.

Po zakończeniu punktowania gracz, przed którym leży karta punktowania, rozpoczyna swoją turę.

Podczas każdego punktowania punkty otrzymują gracze, którzy mają najwięcej budynków poszczególnych rodzajów. Punkty przyznawane są także za najdłuższe odcinki murów wokół Alhambry.

Punkty zdobywane przez graczy zaznaczane są na planszy punktacji. Każdy zdobyty punkt oznacza przesunięcie znacznika o jedno pole do przodu.

Punkty za mury wokół Alhambry

Najpierw gracze otrzymują punkty za najdłuższe nieprzerwane linie murów wokół Alhambry. Za każdy brzeg z murem gracz otrzymuje 1 punkt. Jeżeli dwie sąsiadujące płytki stykają się ze sobą brzegami z murem, za ten odcinek muru gracz punktów nie dostaje.

Punkty za największą liczbę budynków danego rodzaju

Punkty przyznawane są za każdy rodzaj budynku.

W zależności od tego, która jest to runda punktowania, punkty przyznawane są tylko za pierwsze, za pierwsze i drugie lub za pierwsze, drugie i trzecie miejsce w liczbie budynków.

W przypadku remisu sumuje się punkty za dzielone miejsce (np. dwóch graczy ma tyle samo kafelków i dzielą w ten sposób drugie miejsce - sumuje się punkty za drugie i trzecie miejsce) i dzieli równo między graczy, z ewentualnym zaokrągleniem w dół.

Uwaga: Liczą się tylko budynki w Alhambrze, kafelki w rezerwie nie są brane pod uwagę.

Pierwsze punktowanie

Pierwsze punktowanie odbywa się po odkryciu pierwszej karty punktowania. Punkty otrzymują tylko gracze, którzy mają **najwięcej** budynków danego rodzaju.

Drugie punktowanie

Drugie punktowanie odbywa się po odkryciu drugiej karty punktowania. Punkty otrzymują gracze, którzy mają **największą i drugą** w kolejności liczbę budynków danego rodzaju.



Przykład:
Gracz z największą liczbą komnat otrzymuje 4 punkty.



Przykład:
Gracz z największą liczbą wież otrzymuje 13 punktów. Gracz z drugą największą liczbą wież otrzymuje 6 punktów.

Przykład: Karol i Nina mają po 4 wieże. Sumuje się więc punkty za pierwsze i drugie miejsce: $13+6=19$ punktów. Liczbę tę dzieli się przez dwa z zaokrągleniem w dół i w ten sposób oboje otrzymują po 9 punktów.

Trzecie punktowanie

Trzecie punktowanie odbywa się na koniec gry, gdy giełdy budynków nie można zappełnić kafelkami.

Tym razem punkty otrzymują gracze, którzy mają największą, drugą i trzecią liczbę budynków każdego rodzaju.

Liczba punktów za każde miejsce pokazana jest na planszecie.



1	2	3
I	I II	I II III
1	8 1	16 8 1
2	9 2	17 9 2
3	10 3	18 10 3

To są punkty przyznawane podczas trzeciej rundy punktowania.

Przykład: Gracz, który ma największą liczbę pawilonów, otrzymuje 16 punktów. Gracz, który ma ich drugą największą liczbę, otrzymuje 8 punktów. Za trzecią największą liczbę gracz otrzymuje 1 punkt.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy na koniec tury gracza nie można zappełnić giełdy budynków kafelkami.

Pozostałe na giełdzie kafelki otrzymują gracze, którzy mają w ręku najwięcej monet odpowiedniego koloru (*koszt budynku nie ma znaczenia*). Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą najwyższą kwotę, kafelek pozostaje na giełdzie. Budynek otrzymany w ten sposób można dołączyć do swojej Alhambry na zwykłych zasadach.

Zasady gry dla 2 graczy

Obowiązują normalne zasady gry z następującymi zmianami:

Normalnie talia składa się ze 108 kart – po 3 dla każdej kombinacji wartości i koloru. **W grze dwuosobowej należy usunąć po jednej karcie każdego nominalu w każdej walucie, pozostawiając w talii 72 karty.**

W grze bierze udział **trzeci fikcyjny gracz**. Nazwijmy go Darek. Darek nie buduje Alhambry ale **zbiera kafelki budynków**. Darek nie ma swoich tur gry.

Na początku gry Darek otrzymuje 6 kafelków budynków wyciągniętych z wieży. Kafelki Darka kładzie się odkryte na stole tak, by obaj gracze je widzieli.

W każdej rundzie punktacji Darek otrzymuje punkty za największą liczbę budynków danego rodzaju ale nie za mury.

Następuje trzecia runda punktowania.

Gracz, który po ostatniej rundzie punktowania ma łącznie najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. W przypadku równej liczby punktów, gra ma większą liczbę zwycięzców.

Po zakończeniu pierwszej rundy punktowania Darek otrzymuje następne 6 kafelków również wyciągniętych z wieży, które kładzie się obok wcześniej mu przydzielonych.

Po drugiej rundzie punktowania Darek otrzymuje kolejne kafelki. Tym razem jest to **jedna trzecia (ewentualnie zaokrąglona w dół) spośród wszystkich kafelków, które znajdują się w wieży.**

W grze dwuosobowej ulega zmianie jedna zasada. Zakupiony kafelek gracz może dołączyć do swojej Alhambry, umieścić w rezerwie albo przekazać Darkowi.

Życzymy udanej gry.

Dystrybutor: Kluwi s.c.
ul. Żeromskiego 14/15
05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl
info@piatnik.pl



© Copyright 2003/2019
Queen Games 53842 Troisdorf, Germany

est. 1989

