

Gra dla 2–6 graczy stworzona przez Dirka Henna.

Najlepsi budowniczowie z całej Europy i Półwyspu Arabskiego chcą pokazać swoje wyjątkowe umiejętności. Zatrudnij niemające sobie równych zespoły budowniczych i upewnij się, że w Twojej sakiewce nie zabraknie odpowiedniej waluty. Nie ma znaczenia, czy robotnicy są kamieniarzami z północy, czy

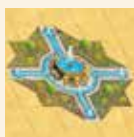


ogrodnikami z południa – wszyscy chcą otrzymywać należne im wynagrodzenie w swojej rodzimej walucie.

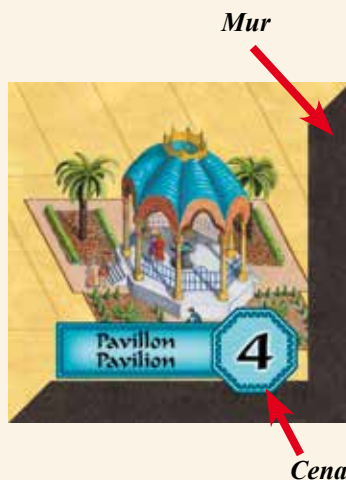
Z ich pomocą można konstruować wieże, zakładać ogrody, wznosić pawilony i arkady oraz budować seraje i komnaty. Zmierz się ze swoimi przeciwnikami i stwórz własną Alhambrę

Zawartość pudełka

- 6 żetonów startowych – przedstawiających słynną Fontannę Lwów



- 54 żetony budynków ukazujące sześć różnych rodzajów budynków. Stanowią one elementy, z których gracze stworzą własną Alhambrę. Jeden żeton może mieć do trzech segmentów muru.



- 1 giełda budynków – z czterema polami, z których każde jest przeznaczone na jeden z żetonów budynków. Na każdym z pól znajduje się inna waluta.
- 1 tor punktów – służy odwzorowaniu liczby punktów graczy przy użyciu znaczników.

- 12 kolorowych znaczników – każdy z graczy pobiera 2 znaczniki jednego koloru. Jeden z nich umieszcza na torze punktów, a drugi – na swoim żetonie startowym.
- 108 kart pieniędzy w 4 różnych walutach – karty służą do kupowania żetonów budynków z giełdy budynków w celu budowy własnej Alhambry.



Karty pieniędzy w czterech kolorach (niebieski, zielony, pomarańczowy i żółty) o wartościach od 1 do 9.

- 2 karty punktowania – pojawiają się w czasie rozgrywki (po pobraniu z talii kart pieniędzy).



Karty punktowania

- 6 płytek rezerwy z tabelą punktacji
- 1 worek
- 1 instrukcja

Cel gry

Podczas etapów punktowania gracze, którzy posiadają w swoim mieście **najwięcej żetonów budynków** danego rodzaju, zdobywają punkty w liczbie zależnej od rodzaju danego budynku. Gracze otrzymują również punkty za **najdłuższy fragment muru** okalającego ich Alhambrę.

Kolejne etapy punktowania charakteryzują się coraz wyższą liczbą punktów możliwych do zdobycia. Zwycięza gracz, który podczas całej rozgrywki otrzymał najwięcej punktów.

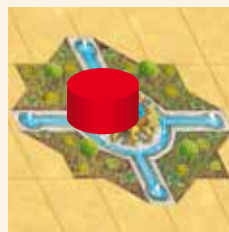
Cena Liczba Rodzaj budynku

2-8	7x	◆
3-9	7x	◆◆
4-10	9x	◆◆◆
5-11	9x	◆◆◆◆
6-12	11x	◆◆◆◆◆
7-13	11x	◆◆◆◆◆◆

W grze występuje 6 rodzajów budynków. Tabela pokazuje ceny oraz liczbę budynków każdego rodzaju.

Przygotowanie rozgrywki

- Każdy z graczy zaczyna grę z **żetonem startowym**, który umieszcza przed sobą na obszarze rozgrywki, oraz **2 znacznikami** w wybranym przez siebie kolorze. Jeden ze znaczników należy umieścić na żetonie startowym, natomiast drugi w lewym dolnym rogu toru punktów.
- 54 żetony budynków należy umieścić przed rozgrywką w worku.
- **Giełdę budynków** należy umieścić na środku stołu, a tor punktów w widocznym dla wszystkich miejscu obok głównej przestrzeni rozgrywki.
- **4 żetony budynków** wylosowane z worka należy umieścić w odpowiedniej kolejności na czterech ponumerowanych polach giełdy budynków, rozpoczynając od pola z numerem 1.



Żeton startowy



Każdy z graczy otrzymuje płytkę rezerwy do przechowywania żetonów, która zawiera również tabelę punktacji, i umieszcza ją przed sobą tak, aby miał ją cały czas w zasięgu wzroku.

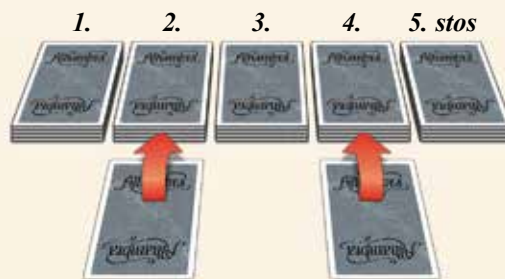
Tabela z punktami pokazuje, ile dokładnie jest budynków danego rodzaju oraz ile punktów można za nie zdobyć.

- Z **talii kart pieniędzy** należy wyciągnąć 2 karty punktowania i odłożyć je na bok, a resztę talii potasować.
 - Każdy z graczy otrzymuje **początkową pulę pieniędzy**. Z talii kart pieniędzy należy pojedynczo pobierać karty i kłaść je przed sobą odkryte do momentu, aż ich **suma wyniesie 20** albo więcej (waluta nie jest brana tutaj pod uwagę). Następnie pozostali gracze kolejno pobierają środki początkowe. Po rozdaniu początkowej puli pieniędzy gracze biorą karty do ręki. Od tego momentu gracze trzymają swoje karty pieniędzy w tajemnicy przed innymi graczami.
 - Rozgrywkę rozpoczyna gracz z najmniejszą liczbą kart. Jeżeli dwóch albo więcej graczy ma najmniejszą (taką samą) liczbę kart, rozpoczyna gracz posiadający najmniej pieniędzy. W przypadku dalszego impasu rozpoczyna najmłodszy spośród graczy.
 - Następnie należy pobrać **4 karty pieniędzy** i ułożyć je awerssem do góry na środku stołu, obok Giełdy Budynków.
 - Reszta kart pieniędzy powinna zostać podzielona na 5 w miarę równych stosów. W drugim stosie należy umieścić pierwszą kartę punktowania, a w czwartym – drugą kartę punktowania.
- Następnie ze wszystkich stosów należy stworzyć jedną talię, kładąc każdy ze stosów jeden na drugim z piątym stosem na dnie talii. Powstałą w ten sposób talię należy umieścić zakrytą obok giełdy budynków.



Giełda budynków

Adnotacja. Dzięki takiemu rozwiązaniu żaden z graczy nie otrzyma pieniędzy w liczbie większej niż 28 ani mniejszej niż 20.



Pierwsza karta punktowania

Druga karta punktowania



Dzięki takiemu rozwiązaniu karty punktowania nie pojawią się ani zbyt wcześnie w czasie gry, ani za późno. Nie pojawią się też w zbyt krótkim odstępie czasu między sobą.

Omówienie rozgrywki

Rozgrywka odbywa się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza.

Podczas swojej tury, gracz musi przeprowadzić jedną z trzech akcji:

- **pobrać karty pieniędzy;**
- **zakupić żeton budynku, a następnie umieścić go w wybranym przez siebie miejscu;**
- **przebudować swoją Alhambrę.**

Po zakończeniu tury gracza wszystkie karty pieniędzy oraz żetony budynków, które zostały pobrane, należy uzupełnić nowymi kartami i żetonami, tak aby cztery były zawsze dostępne dla następnego gracza.

■ Pobieranie kart pieniędzy

Gracz może pobrać **dowolną kartę** spośród odkrytych kart pieniędzy albo **kilka kart pod warunkiem, że suma ich wartości nie przekroczy 5** (waluta nie jest brana pod uwagę).



Przykład. Gracz może pobrać dwie karty z lewej strony (2 oraz 3) albo jedną spośród kart po prawej stronie (7 albo 9).

■ Zakup żetonów budynków i umieszczanie ich w obszarze gry

Zakup żetonów

Gracz może dokonać zakupu **żetonu budynku** na giełdzie budynków, płacąc **co najmniej cenę podaną na żetonie** w walucie, której kolor znajduje się obok żetonu na giełdzie budynków. Uwaga! **Gracz nie otrzymuje reszty!**

Karty pieniędzy użyte do zakupu żetonu należy umieścić na stosie kart odrzuconych obok giełdy budynków.

Jeżeli gracz może zapłacić kartami dokładnie tyle, ile wynosi cena pokazana na danym żetonie budynku, kontynuuje on swoją turę i może zdecydować się na podjęcie dodatkowej akcji (jednej z trzech).

W czasie tury jednego gracza **nie należy umieszczać nowych żetonów** na giełdzie budynków. Dopiero na **koniec tury** należy uzupełnić puste pola nowymi żetonami.

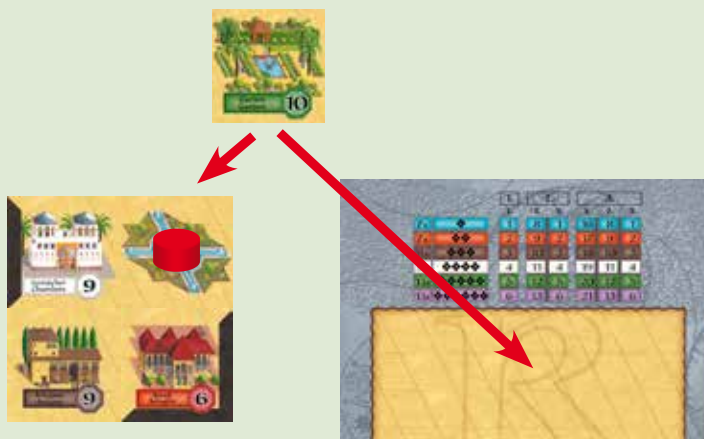
Uwaga! W czasie jednej tury można wykonać maksymalnie 5 akcji (czterokrotne dokonanie odliczonej płatności, a następnie dobranie kart pieniędzy albo przebudowanie własnej Alhambry).

Rozmieszczanie żetonów

Gracz może dołożyć nowy żeton budynku do swojej Alhambry albo umieścić go na płycie rezerwy. Na płycie rezerwy gracz może posiadać dowolną liczbę żetonów budynków.



Przykład. Jeden z graczy postanawia dołożyć do swojego miasta żeton ogrodu. Ogród oferowany na giełdzie budynków kosztuje 10. Gracz posiada dwie karty we właściwej walucie i decyduje się na zakup. Jako że gracz nie może zapłacić odliczonej kwoty za ogród w niebieskiej walucie (zamiast 10 posiada 11), tura tego gracza dobiega końca i nie otrzymuje on reszty za zakup.

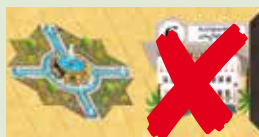


Zasady budowy Alhambry

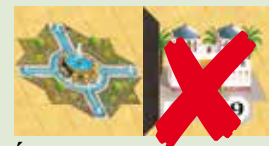
Gracz powinien budować swoją Alhambrę zgodnie z poniższymi zasadami.

- Wszystkie żetony budynków powinny być układane **w takiej samej orientacji** jak żeton startowy (dachy wszystkich budynków muszą być zwrócone ku górze).
- **Stykające się ściany żetonów** powinny być takie same (obydwie muszą być zakończone murem albo obydwie powinny nie mieć na tej ścianie muru).
- Gracz musi być w stanie dotrzeć do każdego z żetonów od żetonu startowego „na piechotę”, nie przekraczając ściany ani nie opuszczając żetonów.
- Każdy żeton powinien przylegać do Alhambry danego gracza **przynajmniej jedną ścianą** (żeton nie może zostać dołączony przy samym rogu).
- Gracz nie może zostawiać **pustych przestrzeni** (nie można doprowadzić do sytuacji, w której puste pole jest otoczone żetonami budynków z każdej strony).

Poniższe kombinacje NIE są dozwolone:



Żeton został ułożony na odwrot.



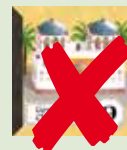
Ściana żetonu z murem została dołączona do ściany żetonu bez muru.



Złamana zasada „na piechotę” – żeton startowego nie można dotrzeć do „Wieży” bez pokonania muru.



Budynki nie stykają się żadną ze ścian.



Umieszczenie w tym miejscu żetonu „Arkady” stworzyłoby pustą przestrzeń otoczoną innymi żetonami z każdej strony.



Przebudowa Alhambry

Istnieją trzy sposoby na to, aby gracz mógł przebudować swoją Alhambrę:

- Można pobrać żeton budynku z **płytki rezerwy i dołożyć go do Alhambry**.
- Gracz może usunąć żeton budynku ze swojego miasta i **umieścić go na płytce rezerwy**.
- Można zamienić żeton budynku stanowiący część Alhambry z żetonem budynku z płytki rezerwy. W takim przypadku żeton z płytki rezerwy powinien zostać umieszczony na tym samym miejscu, na którym znajdował się podmieniany żeton budynku.

Podczas przebudowy Alhambry gracz musi przestrzegać zasad budowania miasta i **nie może usuwać ani wymieniać żetonu startowego**.

Przykład. Gracz kupuje żeton budynku i uiszcza odliczoną kwotę równą tej, która widnieje na żetonie.

Następnie podejmuje on decyzję o zakupieniu kolejnego żetonu i ponownie udaje mu się uiszczyć opłatę w kwocie równej cenie podanej na żetonie.

Tura tego gracza jeszcze się nie kończy, więc postanawia przebudować swoje miasto. Może usunąć jeden z żetonów ze swojego miasta i wymienić go na jeden z żetonów ze swojej płytki rezerwy.

W ten sposób gracz dociera do końca swojej tury i może dołożyć nowo nabyte żetony budynków do swojej Alhambry albo umieścić je na swojej płytce rezerwy.

Zakończenie tury

Dopiero **na koniec tury** – po wszystkich akcjach, które gracz przeprowadza w związku z ewentualną przebudową Alhambry – może on dołożyć **zakupione żetony budynków** do własnej Alhambry albo umieścić je na płytce rezerwy. Nowo zakupione żetony budynków gracz może układać **w dowolnej kolejności**.

Po zakończeniu tury jednego gracza rozpoczyna się tura następnego. Przed podjęciem przez niego decyzji odnośnie wykonania jakichkolwiek akcji w miejsce wszystkich **kart pieniędzy i żetonów budynków, które zostały pobrane przez poprzedniego gracza, powinny zostać wyłożone nowe** tak, aby następny gracz miał dostęp do 4 żetonów budynków i 4 odsłoniętych kart pieniędzy. Jeżeli skończy się talia kart, należy przetasować talię odrzuconych kart pieniędzy i umieścić nowo powstałą talię rewersami do góry obok gieldy budynków.



Przykład. Pobrano żetony z pól o numerach 2 i 4. Puste pola należy uzupełnić w odpowiedniej kolejności – najpierw puste pole z numerem 2, a następnie puste pole z numerem 4.

Punktacja

Podczas rozgrywki rozróżnia się **3 etapy punktowania**. Pierwsze dwa odbywają się, gdy z talii kart pieniędzy zostają pobrane kolejno pierwsza, a potem druga karta punktowania. Trzeci i zarazem **ostatni etap punktowania odbywa się na koniec gry**.

Gdy z talii kart pieniędzy zostanie pobrana pierwsza karta punktowania, tymczasowo odkłada się ją na bok (nie bierze udziału w rozgrywce) do czasu, aż liczba odkrytych kart pieniędzy na stole nie zostanie uzupełniona do czterech. Przed rozpoczęciem tury kolejnego gracza następuje podliczenie punktów.

W każdym z etapów punktowania punkty przyznaje się graczom także za długość murów okalających Alhambry.

Gracz otrzymuje punkty za **posiadanie największej liczby jednego z sześciu rodzajów budynków**. Liczba punktów przyznana graczowi zależy od rodzaju budynku.

W każdym z przypadków gracz posiadający najwięcej budynków danego rodzaju otrzymuje punkty za pierwsze miejsce w oparciu o tabelę punktacji na płytce rezerwy. Punkty odpowiadają rodzajowi budynku.

Przy pobraniu pierwszej karty punktowania punkty otrzymują tylko gracze z największą liczbą posiadanych budynków danego typu.

Podczas rozpatrywania **drugiej karty punktowania** (po wylosowaniu tej karty z talii kart pieniędzy) **punkty otrzymują gracze z największą liczbą budynków oraz gracze z drugą co do wielkości liczbą budynków danego typu**.

W przypadku remisu **punkty** za dany rodzaj budynku należy podzielić pomiędzy graczy. Punktację należy zawsze zaokrąglić w dół.

Podczas trzeciego etapu punktowania, który odbywa się na koniec gry, punkty otrzymują także gracze z trzecią co do wielkości liczbą posiadanych budynków danego typu, tak jak pokazuje to przykład.

Uwaga! Żetony budynków na płytce rezerwy **NIE** są brane pod uwagę podczas podliczania punktów

Podczas przyznawania punktów pod uwagę należy brać liczbę budynków, a nie ich ceny! Gracz musi posiadać przynajmniej jeden budynek danego rodzaju, aby był brany pod uwagę podczas rozpatrywania punktów za budynek danego rodzaju.

A	
◆	1
◆◆	2
◆◆◆	3
◆◆◆◆	4
◆◆◆◆◆	5
◆◆◆◆◆◆	6

Przykład. Gracz z największą liczbą „Komnat” otrzymuje 4 punkty.

B		
◆	8	1
◆◆	9	2
◆◆◆	10	3
◆◆◆◆	11	4
◆◆◆◆◆	12	5
◆◆◆◆◆◆	13	6

Przykład. Gracz z największą liczbą „Wież” otrzymuje 13 punktów. Gracz z drugą co do wielkości liczbą „Wież” otrzymuje 6 punktów.

Przykład. Ania i Michał posiadają po cztery „Wieży”. Dzielą się punktami za pierwsze i drugie miejsce: $13+6=19$ punktów. Wynik należy podzielić przez 2 i zaokrąglić w dół, w wyniku czego każde z nich otrzymuje po 9 punktów.

	1.	2.	3.
7x ◆	1	8	16
7x ◆◆	2	9	17
9x ◆◆◆	3	10	18
9x ◆◆◆◆	4	11	19
11x ◆◆◆◆◆	5	12	20
11x ◆◆◆◆◆◆	6	13	21

Punkty przyznawane w trzecim etapie punktowania.

Przykład. Gracz posiadający najwięcej „Pawilonów” otrzymuje 16 punktów. Gracz z drugą co do wielkości liczbą posiadanych „Pawilonów” otrzymuje 8 punktów. Gracz z trzecią co do wielkości liczbą posiadanych „Pawilonów” otrzymuje 1 punkt.

Punkty przyznawane za mury okalające Alhambrę

Oprócz punktów za budynki gracze otrzymują również punkty za **najdłuższy pojedynczy odcinek muru** okalającego ich miasta.

Każda ściana żetonu z **segmentem najdłuższego muru** dodaje do wyniku **jeden punkt**.

Gracz **NIE** otrzymuje punktów za fragmenty murów, które stykają się ze sobą na całej długości (mury wewnętrzne).

Przyznane danemu graczowi punkty są zaznaczane na **torze punktów**. Każdy z graczy przesuwają swój znacznik o jedno pole do przodu za każdy otrzymany punkt.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy – na końcu tury jednego z graczy – liczba żetonów budynków w worku jest **niewystarczająca do uzupełnienia wszystkich czterech pól na giełdzie budynków**.

Żetony pozostałe na giełdzie budynków należy rozdać graczom, którzy posiadają najwięcej kart pieniędzy w walucie odpowiadającej danemu żetonowi budynku (cena budynku nie jest brana pod uwagę). W sytuacji, gdy dwóch albo więcej graczy posiada tyle samo pieniędzy, żeton budynku pozostaje na giełdzie budynków. Żetony, które w ten sposób trafiły do graczy, mogą zostać dołożone do miast graczy w oparciu o reguły budowania.

Teraz odbywa się trzeci i ostatni etap punktowania.

Wygrywa gracz, który uzyskał najlepszy wynik na torze punktów. W przypadku uzyskania tego samego, najwyższego wyniku przez dwóch graczy gra kończy się remisem.

Giełda budynków musi być uzupełniana do ostatniego żetonu budynku w worku.

Specjalne zasady rozgrywki dla dwóch graczy

Podczas rozgrywki dla dwóch graczy obowiązują standardowe zasady Alhambry z następującymi wyjątkami.

Talia kart pieniędzy przeznaczona dla dwóch graczy powinna się składać z dwóch kart z każdego nominału – zatem należy usunąć **po jednej karcie każdego nominału z danej waluty**. Talia Kart Pieniędzy powinna w sumie składać się z **72 kart**.

Do gry dołącza **zmyślony przyjaciel**. Nazwijmy go Marek. Marek nie buduje Alhambry, za to **zbiera żetony budynków**. Marek nie ma swojej tury.

Na początku gry należy wylosować 6 żetonów budynków z worka i odłożyć na bok dla Marka tak, aby gracze mieli je przed oczami.

Podczas etapów punktowania Marek otrzymuje punkty za posiadanie największej liczby danego typu, ale nie otrzymuje punktów za mury.

Zaraz po pierwszym etapie punktowania Marek otrzymuje kolejne **6 żetonów**, które również należy wylosować z worka i umieścić na widoku.

Po drugim etapie punktowania Marek otrzymuje kolejne żetony budynków. Tym razem nie musi dostać 6 budynków, zamiast tego otrzymuje **jedną trzecią żetonów pozostałych w worku (wynik należy zaokrąglić w dół)**.

Podczas rozgrywki dla dwóch graczy tylko jedna zasada ulega zmianie – gdy gracze kupują żeton budynku, mogą go dołożyć do swojego miasta, umieścić na płycie rezerwy, ale **mogą go też przekazać Markowi**.