

## Un joc de Dirk Henn pentru 2 - 6 jucători

Cei mai mari arhitecți ai Europei și ai Arabiei vor să-și demonstreze priceperea și talentul. Angajează cele mai bune echipe de constructori și fii întotdeauna pregătit să ai banii potriviți, deoarece, fie că sunt zidari din

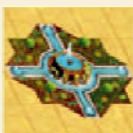


nord, fie că sunt fermieri din sud, ei insistă să fie plătiți în moneda proprie. Cu ajutorul lor turnurile pot fi ridicate, grădinile amenajate, pavilioanele și arcadele clădite, iar palatele construite.

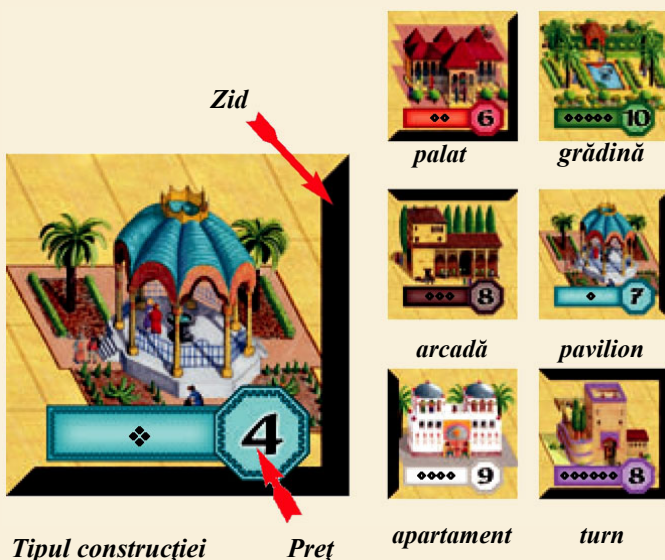
Înfruntă-ți oponentii și construiește ALHAMBRA!

### Componente

• **6 piese de început** – ilustrate cu renumita Fântână Lion



• **54 piese de construcție** – ilustrate cu 6 tipuri de clădiri. Jucătorii își construiesc Alhambra cu aceste piese. Construcțiile au până la trei segmente de zid.



• **1 târg de construcții** – cu patru pătrate, fiecare pentru o piesă de construcție. Fiecărui pătrat îi corespunde un anumit tip de valută.

• **1 tablă de scor** – pentru a indica punctajul fiecărui jucător folosind...

• **12 pionii** – fiecare jucător are câte un pion pentru tabla de scor și unul pentru piesa de început.

• **108 cărți de joc, bancnote în patru valute** – se folosesc pentru a cumpăra piese de la târgul de construcții, cu care fiecare jucător își construiește Alhambra.



*Bancnote în patru valute: dinari-albastru, drahme-verde, ducați-portocaliu și florini-glaben, cu valori de la 1 la 9.*

• **2 cărți de scor** – se întorc în timpul jocului (din pachetul cu bancnote).



*cărți de scor*

• **6 table pentru piesele de rezervă**

• **1 săculeț**

• **1 set de reguli**

### Scopul jocului

Jucătorii ce au la momentul potrivit, în Alhambra lor, **cele mai multe piese de construcție** de același tip – în rundele de calculare a scorului – câștigă puncte, numărul acestora depinzând de tipul construcțiilor. Jucătorii câștigă puncte și pentru **cel mai lung zid pe care l-au construit în jurul Alhambrei**.

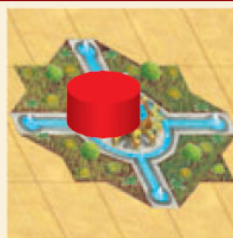
Punctele câștigate sunt, cu fiecare rundă, din ce în ce mai multe. Jucătorul cu cele mai multe puncte la final este învingător!

Preț	Nr.	Tipul construcției
2-8	7x	◆
3-9	7x	◆◆
4-10	7x	◆◆◆
4-10	7x	◆◆◆◆
6-12	11x	◆◆◆◆◆
7-13	11x	◆◆◆◆◆◆

*Există 6 tipuri diferite de construcții. Tabelul indică prețul și numărul din fiecare tip.*

## Pregătirea jocului

- Fiecare jucător primește piesa de început, pe care o așează pe masă în fața sa, și 2 pioni în culoarea dorită. Își așează unul din pioni pe piesa de început, iar pe celălalt îl așează în spațiul din colțul stânga jos al tablei de scor.
- Se pun în săculeț cele 54 de piese de construcții.
- **Târgul de construcții** se așează în mijlocul mesei, iar **tabla de scor** se așează la margine.
- Se iau la întâmplare din săculeț **4 piese de construcții** și se pun în ordine pe cele patru numere ale **târgului de construcții**, începând cu pătratul 1.



Piesa de început



Târgul de construcții

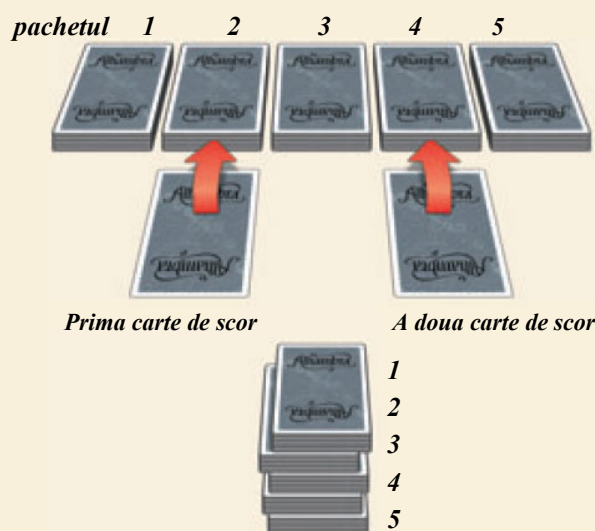
Drei Wertungen	1	2	3
1s. Pavillon	1	8	16
2s. Seral	2	19	17
3s. Grădină	3	11	19
4s. Grădină	4	11	4
5s. Grădină	5	12	5
6s. Seral	6	13	6

Fiecare jucător primește o tablă individuală pentru piesele de rezervă, cu tabelul punctelor, pe care o așează în fața sa.

Tabelul cu puncte indică numărul de piese din fiecare tip de construcție și câte puncte pot fi câștigate pentru acestea.

- Se scot din **pachet** cele două cărți de scor și se pun deoparte; restul cărților se amestecă.
- Fiecare jucător primește **banii de început** astfel: se întorc cărți din pachetul cu bancnote până când suma lor este mai mare sau egală cu **20** (valuta nu are importanță în această fază). Următorul jucător primește banii în același mod. După ce au primit banii toți jucătorii, aceștia își iau bancnotele. Jucătorii nu își bancnotele din mână.
- Primul jucător este cel care are cele mai puține cărți; dacă este egalitate între doi sau mai mulți jucători cu cele mai puține cărți, începe jocul cel cu cea mai mică sumă. Dacă în continuare este egalitate, jucătorul mai tânăr începe jocul.
- Se întorc cu fața în sus **4 bancnote** și se așează lângă târgul de construcții, în mijlocul mesei.
- Pachetul de cărți rămas se împarte în cinci pachete aproximativ egale. Cartea "Prima rundă de scor" se plasează în al doilea pachet iar cartea "A doua rundă de scor" se plasează în cel de-al patrulea. Apoi se așează pachetele unul peste altul, cel de-al cincilea la bază, după care al patrulea, al treilea, al doilea și, în final, primul pachet este deasupra. Tot pachetul se așează cu fața în jos lângă târgul de construcții.

*Notă: În acest fel nici un jucător nu primește o sumă mai mare de 28, dar nici mai mică de 20.*



*Notă: În acest fel cele două cărți de scor nu apar prea devreme, prea târziu, sau prea repede una după cealaltă.*

## Desfășurarea jocului

Rundele se desfășoară în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul al cărui rând este, trebuie să efectueze una din următoarele trei acțiuni:

- **Să ia bani**
- **Să cumpere și să așeze piese de construcții**
- **Să își reproiecteze Alhambra**

După ce s-a încheiat rândul unui jucător, piesele de construcții și bancnotele alese se înlocuiesc cu unelenoi, pentru a fi mereu câte 4 din fiecare.

### ■ Să ia bani

Un jucător poate lua **orice bancnotă** din cele cu fața în sus, sau **mai multe dacă suma acestora nu este mai mare de 5** (valuta nu are importanță).



*Exemplu: Pot fi alese ambele cărți din stânga sau oricare din celelalte două*

### ■ Să cumpere și să așeze piese de construcții

#### Cumpărarea pieselor

Un jucător poate cumpăra o **piesă de construcții** de la târgul de construcții. Pentru aceasta, el trebuie să plătească **un preț cel puțin egal cu cel de pe piesa respectivă** și să folosească valuta indicată lângă piesă. **Dar aveți mare atenție: nu se dă rest!**

Bancnotele cu care a fost plătită piesa se pun într-un pachet separat, lângă târgul de construcții.

**Când un jucător plătește valoarea exactă, este în continuare rândul său și poate juca încă o dată una din cele trei variante: să ia bani, să cumpere și să așeze o piesă de construcții, sau să își reproiecteze Alhambra.**

Când un jucător își joacă rândul **nu se așează piese noi în târgul de construcții**. Pe spațiile goale se așează noi piese **numai după ce jucătorul și-a încheiat rândul**.

*În acest fel un jucător poate efectua maximum 5 acțiuni pe rând (de patru ori plătește suma exactă, după care fie ia bani, fie își reproiectează Alhambra).*

#### Așezarea pieselor

Un jucător are două posibilități de așezare a noii piese: fie o alătură Alhambrei sale, fie o așează ca rezervă pe tabla individuală. El poate avea oricâte piese de rezervă pe tablă.



*Exemplu:  
Vrei o grădină pentru Alhambra ta.  
Grădina din ofertă costă 10. Tu ai două bancnote din valuta necesară și te decizi să o cumperi. Totuși, nu poți plăti suma exactă de 10 din valuta albastră, așa că rândul tău se încheie; nu vei primi rest.*



## Reguli pentru construirea Alhambrei

Jucătorii își construiesc Alhambra respectând următoarele reguli:

- Toate piesele trebuie **aliniat** în aceeași direcție cu piesa de început (toate acoperișurile trebuie să fie îndreptate în sus).
- **Piesele alăturate trebuie să aibă margini de același tip** (fie au amândouă zid, fie nu au).
- Pionul trebuie să poată ajunge de pe piesa cu fântâna pe orice piesă, fără să treacă peste un zid ori fără a ieși de pe piese.
- Noua piesă trebuie așezată astfel încât să se învecineze **cel puțin la o margine** cu o piesă a Alhambrei (nu poate fi așezată colț în colț cu altă piesă).
- Nu poate fi lăsat **nici un "spațiu"** în interiorul Alhambrei (un spațiu liber înconjurat complet de piese de construcție).

*NU sunt permise următoarele combinații:*



*Piesa este așezată invers*



*O margine cu zid este alături de o margine fără zid*



*Pionul nu poate ajunge de pe piesa de început pe piesa „turn”*



*Piesele nu se învecinează cu cel puțin o margine*



*Punând piesa "arcadă" în poziția alăturată se creează un spațiu liber înconjurat complet de piese cu clădiri*

## Reproiectarea Alhambrei

Un jucător își poate reproiecta Alhambra folosind următoarele trei metode:

- Alege o piesă de pe tabla sa cu rezerve și **o adaugă la Alhambra**.
- **Înlătură** o piesă de construcție din Alhambra și **o așează pe tabla individuală**.
- **Înlocuiește** o piesă de pe tabla individuală cu o piesă din Alhambra. În acest caz, noua piesă trebuie să fie așezată exact în același loc.

Când își reproiectează Alhambra, jucătorii trebuie să respecte regulile de construcție. **Piesa de început – fântâna – nu poate fi înlocuită cu nici o altă piesă.**

*Exemplu: Un jucător cumpără o piesă de construcție și plătește valoarea exactă, deci este în continuare rândul său.*

*Se hotărăște să cumpere o altă piesă și plătește din nou valoarea exactă.*

*Fiind în continuare rândul său, el poate decide să își reproiecteze Alhambra.*

*Astfel, înlătură o piesă din Alhambra și o înlocuiește cu una de pe tabla sa cu rezerve. În acest fel, rândul său se va încheia.*

*Piesele de construcție nou cumpărate le poate adăuga în Alhambra, așezându-le în cea mai bună poziție, sau le poate adăuga pe tabla sa ca rezerve.*

## La finalul rândului tău

Noile piese cumpărate le poți adăuga la Alhambra, sau le poți așeza pe tabla de rezerve, abia **la finalul rândului** tău – după orice reproiectare pe care ai efectuat-o. Piesele noi le poți adăuga **în orice ordine dorești**.

După ce ți s-a încheiat rândul, urmează alt jucător. Înainte ca acesta să se hotărască ce va face, **piesele și bancnotele care au fost luate se înlocuiesc cu altele noi**, pentru a fi din nou câte patru din fiecare. Dacă pachetul cu bancnote se termină, cărțile decartate se amestecă și se așează cu fața în jos, pentru a forma noul pachet.



Exemplu: piesele de pe pătratele 2 și 4 au fost luate. Pătratele vor fi completate în ordine, întâi pătratul 2 și apoi 4.

## Calcularea scorului

În timpul jocului sunt **3 runde de scor**. Primele două au loc atunci când se întorc cărțile de scor din pachet. Cea de-a treia rundă, **runda finală, are loc la sfârșitul jocului**.

Când se întoarce o carte de scor din pachet, aceasta se pune deoparte (se scoate din joc) iar numărul de patru bancnote se completează cu următoarele cărți din pachet, apoi se calculează punctele câștigate.

La fiecare rundă de scor, jucătorul cu cele mai multe construcții de același tip va câștiga puncte. Se câștigă puncte și pentru lungimea zidului ce înconjoară Alhambra.

### Punctele pentru cele mai multe construcții de același tip

Punctele se acordă pentru cele mai multe construcții de același tip. Numărul de puncte câștigate depinde de tipul construcției.

Pentru fiecare tip de construcție, jucătorul cu cele mai multe piese câștigă numărul de puncte indicat pe **cartea de scor** pentru locul 1 din dreptul construcției.

La prima rundă de scor, numai jucătorii care au **cele mai multe construcții** de același tip câștigă puncte.

La rundele următoare, punctele se câștigă astfel: în ce-a de-a doua rundă de punctare (ce are loc atunci când se trage cartea "A doua rundă de scor"), **punctele se acordă jucătorilor cu cele mai multe clădiri de același tip cât și celor care sunt pe a doua poziție la numărul clădirilor de același tip**.

Dacă este egalitate între mai mulți jucători, aceștia împart punctele pentru locurile respective. Numărul de puncte câștigate se rotunjește întotdeauna în minus.

Cea de-a treia rundă de scor are loc la sfârșitul jocului; acum vor câștiga puncte și jucătorii care sunt pe a treia poziție la numărul clădirilor de același tip.

**Atenție: Piesele de pe tabla de rezerve NU se iau în considerare la calcularea scorului.**

Notă: prețul clădirii nu este important pentru scor, doar numărul pieselor! Trebuie să ai cel puțin o piesă dintr-un anume tip pentru a câștiga puncte pentru acel tip de clădire.

1. Wertung	
	1. Platz
Pavillon	1
Serail	2
Arkaden	3
Gemächer	4
Garten	5
Turm	6

Exemplu: Jucătorul cu cele mai multe apartamente va câștiga 4 puncte.

2. Wertung		
	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Arkaden	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

Exemplu: Jucătorul cu cele mai multe turnuri va câștiga 13 puncte. Jucătorul cu al doilea număr de turnuri va câștiga 6 puncte.

Exemplu:

Dan și Ioana au fiecare câte 4 turnuri. Ei împart punctele pentru primul și al doilea loc:  $13 + 6 = 19$  puncte. Numărul este împărțit la 2, rotunjit în minus fiecare câștigând 9 puncte.

	1.	2.	3.
Pavillon	16	8	1
Serail	17	9	2
Arkaden	18	10	3
Gemächer	19	11	4
Garten	20	12	5
Turm	21	13	6

Aceste puncte se câștigă în runda finală de scor.

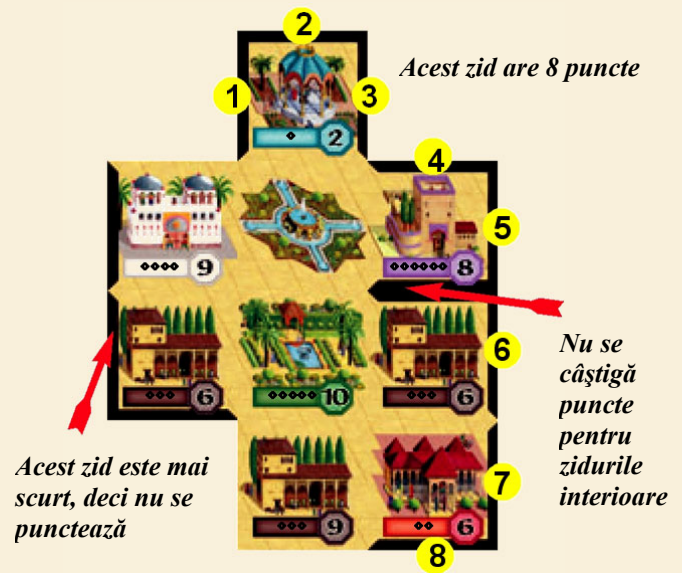
Exemplu: Jucătorul cu cele mai multe pavilioane câștigă 16 puncte. Cel cu al doilea număr de pavilioane câștigă 8 puncte, iar cel cu al treilea număr de pavilioane câștigă 1 punct.

## Puncte pentru zidul ce înconjoară Alhambra

Jucătorii câștigă puncte pentru **cel mai lung zid continuu** ce înconjoară Alhambra. **Fiecare segment de zid aduce câte 1 punct.**

Zidurile interioare nu se puntează.

Jucătorii își mută pionii pe **tabla de scor** corespunzător cu numărul de puncte câștigate.



## Sfârșitul jocului

Jocul se încheie atunci când – la sfârșitul unei runde – **nu mai sunt suficiente piese de construcție în săculeț pentru a putea umple târgul de construcții.**

Piesele de construcție rămase în târg se dau jucătorilor care au suma cea mai mare de bani din valuta respectivă (indiferent de costul piesei). Dacă doi sau mai mulți jucători au aceeași sumă de bani, atunci piesa rămâne în târgul de construcții. Jucătorii își pot adăuga la Alhambra piesele de construcție primite, dar trebuie să țină cont de regulile de construcție.

După aceea, va avea loc cea de-a treia rundă de punctare, și ultima.

Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte.

*Notă: târgul de construcții este reprovizionat cu noi piese de construcție atât timp cât este posibil.*

## Reguli speciale pentru doi jucători

Se aplică regulile normale, cu următoarele modificări:

Pachetul de cărți conține doar trei exemplare din fiecare tip de bancnotă; se elimină câte o bancnotă din fiecare valută și se vor folosi doar **72 bancnote**.

Joacă și un al **treilea jucător imagină**, pe care îl vom numi Dirk. El nu își construiește Alhambra, dar **primește piese de construcție**. Dirk nu participă la rundele de joc.

**La începutul jocului, se iau la întâmplare 6 piese din săculeț** și se pun deoparte pentru Dirk – astfel încât să le poată vedea ambii jucători.

**La rundele de scor, Dirk primește puncte pentru cele mai multe piese de același tip**, dar nu primește și pentru zidul ce înconjoară Alhambra.

**Chiar după prima rundă de scor**, Dirk mai primește 6 piese, extrase la întâmplare din săculeț ...

**Dirk mai primește piese și după cea de-a doua rundă de scor.** De data aceasta, numărul pieselor nu este neapărat egal cu 6, dar el va primi **o treime din piesele rămase în săculeț (rotunjit în minus).**

O singură regulă se modifică pentru 2 jucători:

De fiecare dată când jucătorii cumpără o piesă de construcție, aceștia pot nu numai să o adauge la Alhambra sau să o așeze pe tabla cu rezerve, **dar pot și să îi dea acea piesă lui Dirk.**

© Copyright 2003 Queen Games  
D-53842 Troisdorf, Germany

Traducerea în limba română:  
Games Unplugged SRL  
Importator și Distribuitor de  
Jocuri de Societate  
www.boardgames.ro  
Toate drepturile rezervate