

Igra od Dirk Henna za 2 do 6 igrača

Najbolji majstori graditelji iz Evrope i Arabije žele da pokažu svoje veštine. Međutim, bili oni kamenoresci sa severa ili hortikulturni stručnjaci sa juga, svi žele odgovarajuću platu i insistiraju na tome da budu plaćeni u svojoj nacionalnoj valuti. Zaposlite najbolje timove graditelja i pobrinite se da

Alhambra

Revidirano izdanje

imate dovoljno novca u pravoj valuti i sa njihovom pomoći, možete izgraditi kule, urediti vrtove, postaviti paviljone i arkade i izgraditi haremske i raskošne odaje.

Takmičite se protiv svojih protivnika da biste izgradili ALHAMBRA.

Komponente

- **6 početnih pločica** – prikazuju poznatu Lavlju fontanu i boju igrača.
- **54 pločice građevina** – 6 različitih vrsta građevina. To su pločice koje koristite za izgradnju svoje Alhambre. Svaka pločica ima do tri segmenta zida.



- **1 tabla za igranje** – gornji deo prikazuje prikaz karata i drži špil za povlačenje u krajnjem levom prostoru. Donji deo je tržište građevina i ima četiri polja za pločice građevina. Svako polje odgovara drugoj valuti.
- **1 tabla za bodovanje** – za obeležavanje rezultata svakog igrača.
- **6 žetona** – svaki igrač ima žeton za tablu za bodovanje.
- **6 pločica rezerve sa tabelama bodova**

- **108 karata novca u četiri valute** – karte valuta koriste se za kupovinu građevina na tržištu građevina koje ćete da ugradite u svoju Alhambru.

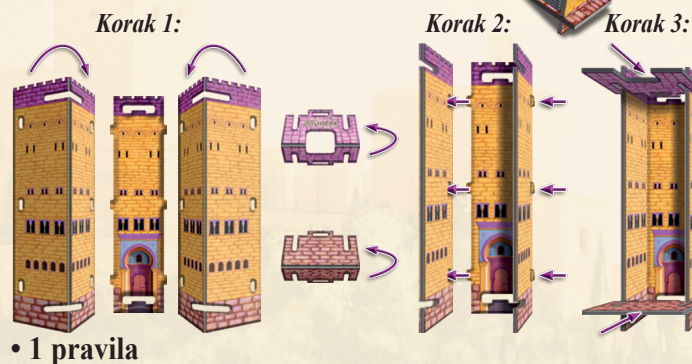


Karte novca u različitim bojama, sa vrednostima od 1 do 9

- **2 karte bodovanja** – postavljaju se u špil za povlačenje i otkrivaju se da bi naznačile rundu bodovanja.



- **1 kula za izvlačenje pločica**



- **1 pravila**

Cilj igre

Igračima koji imaju najviše pločica za gradnju svake vrste u svojoj Alhambri u pravom trenutku – u rundama bodovanja – dodeljuju se bodovi, tačan iznos zavisi od tipa građevine. Igrači takođe dobijaju bodove za najduži neprekidni zid izgrađen oko njihove Alhambre.

Broj bodova koji se dodeljuje povećava se u svakoj rundi bodovanja. Pobjednik je igrač koji je nagrađen sa najviše bodova do kraja igre.

Postoji 6 različitih vrsta građevina. Tabela prikazuje cene građevina i koliko ima od svake vrste građevina.

Ime	Broj	Cena
Paviljon	7x	2-8
Serai	7x	3-9
Arkade	9x	4-10
Odaje	9x	5-11
Vrt	11x	6-12
Kula	11x	7-13

Priprema za igru

- Postavite **tablu za igranje**, koja se sastoji od tržišta građevina i prikaza karata, na sredinu stola, a tablu za bodovanje na kraj stola.
- Svaki igrač dobija **početnu pločicu**, koju postavlja na sto ispred sebe i **1 žeton** u svojoj boji, koji se stavlja na polje 0/100 na tabli za bodovanje.
- **54 pločice građevina** se promešaju licem prema dole i zatim se slože u **kulu za izvlačenje pločica**.
- **Četiri pločice građevina** se uzimaju iz kule i **postavljaju** se po redosledu na četiri označena kvadrata na **tržištu građevina**, počevši sa kvadratom 1.
- Svaki igrač dobija **pločicu rezerve sa tabelom bodova** koja bi trebalo da bude postavljena na vidno mesto ispred njih. Tablica bodova pokazuje koliko ima svakog

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

tipa zgrade i koliko će bodova svaka građevina doneti.



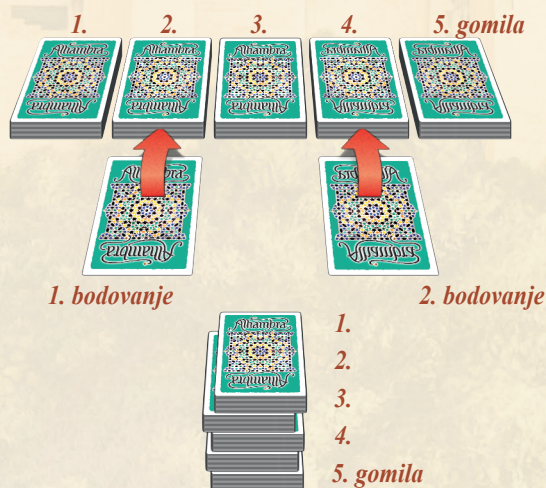
Početna pločica



Tržište građevina

- Odvojite **dve karte za bodovanje** i **promešajte špil karata valuta**.
- Svaki igrač dobija svoj **početni novac**. Po jedna karta valute se okreće licem prema gore igraču sve dok se **ukupni iznos ne popne na 20 ili više** (boja valute nije bitna u ovom trenutku). Nastavite da radite ovo dok svi igrači ne dobiju svoj početni novac. Igrači sada mogu uzeti svoje karte. Od sada pa nadalje, ruka igrača sa kartama valuta trebalo bi da bude tajna.
- Igrač s najmanje karata počinje; ako su dva ili više igrača izjednačena, igrač sa manje novca počinje. Ako su igrači još uvek izjednačeni, mlađi igrač počinje.
- Naposljetku, **četiri polja** za prikaz karata se popunjavaju tako što se izvuče po jedna **karta valute** i postavi licem prema gore na svako polje.
- Ostale karte novca dele se u pet približno jednakih gomila. Umešajte prvu kartu bodovanja u drugu gomilu i drugu kartu bodovanja u četvrtu. Zatim stavite gomile jednu na drugu, tako da je peta gomila na dnu, pa četvrta, treća, druga i konačno prva na samom vrhu. Cela gomila se postavlja na krajnje levo polje gde su prikazane karte na tabli za igranje.

Napomena: ovo osigurava da niko ne dobije novac u ukupnom iznosu većem od 28 ili manjem od 20.



Napomena: ovo obezbeđuje da dve karte bodovanja ne uđu u igru prerano, prekasno ili suviše brzo jedna za drugom.

Kako se igra

Igra se nastavlja u smeru kazaljke na satu, počevši od početnog igrača. Igrač koji je na potezu mora izvršiti jednu od sledeće tri akcije:

 **Uzmite novac**

 **Kupite pločicu građevine**

 **Redizajnirajte Alhambru**

Ako igrač kupi pločicu, mora je ugraditi u svoju Alhambru na kraju poteza.

 **Pozicioniranje pločice građevine**

Detaljniji opis akcija:

 **Uzmite novac**

Igrač može uzeti bilo koju **jednu kartu novca** sa polja gde je izložena ili **nekoliko karata novca** ako zajedno ne prelaze zbir od 5 (valuta nije bitna).



Primer: možete uzeti obe karte s leve strane ili jednu od druge dve.

 **Kupite pločicu građevine**

Igrač može da kupi pločicu građevine sa tržišta građevina. Moraju platiti kartama valute odgovarajućeg tipa, naznačeno valutom iznad pločice, koje zajedno čine barem cenu pločice. Ali pripazite - nema kusura!

Novac koji se koristi za kupovinu pločice stavlja se na špil za odbačeni novac pored table za igranje.

Važno: ako igrač može da plati tačan iznos, njegov potez još uvek traje i on može odlučiti koju od tri akcije želi da izvede sledeću. Dok je potez igrača, na tržište građevina se ne postavljaju nove pločice. Tek na kraju igračevog poteza prazni kvadrati se popunjavaju novim pločicama. Pločice građevina koje su kupljene stavljaju se pored igračeve Alhambre.

(One se ugrađuju u Alhambru tek na kraju poteza).



Primer:

Želite vrt za svoju Alhambru. Ponuđeni vrt košta 10 denara (plavi novac).

U Vašoj ruci imate dve karte novca u ovoj valuti i odlučujete da kupite vrt.

Međutim, pošto ne možete da platite tačno 10 (nego 11), Vaš potez se ovde završava; ne dobijate nikakav kusur.

 **Redizajnirajte Alhambru**

Postoje tri načina na koje igrač može redizajnirati svoju Alhambru:

- Može uzeti pločicu građevine sa svoje **rezervne table i dodati je u svoju Alhambru** (vidi pravila za gradnju na stranici 4).
- Može ukloniti pločicu građevine iz svoje Alhambre i **staviti je na svoju rezervnu tablu**.
- Može **zameniti** pločicu građevine na svojoj rezervnoj tabli za jednu u svojoj Alhambri. U tom slučaju, nova pločica zgrade mora ići tačno na isto mesto u Alhambri kao ona koja je uklonjena.

Prilikom redizajniranja Alhambre, igrači se moraju pridržavati svih pravila izgradnje. **Nije dozvoljeno uklanjanje početne pločice ili njena zamena za drugu pločicu.**

Primer:

Kupujete pločicu građevine i plaćate tačan iznos, tako da imate još jedan potez. Pločica se stavlja pored Vaše Alhambre (ne u rezervu).

Odlučujete da kupite još jednu pločicu građevine i ponovno uspevate da platite tačan iznos.

Stoga je još uvek Vaš potez i sada odlučujete da redizajnirate svoju Alhambru.

Možete, na primer, ukloniti pločicu građevine iz svoje Alhambre i zameniti je za jednu pločicu koja već stoji na Vašoj rezervnoj tabli.

Time se završava Vaš potez. Sada možete dodati svoje dve nove kupljene pločice građevine u svoju Alhambru postavljajući ih na najbolje moguće mesto ili ih možete staviti na svoju rezervnu tablu.

Kraj Vašeg poteza

Pozicioniranje pločice građevine

Sve kupljene pločice građevina mogu se postaviti samo **na kraju igračevog poteza** ili **u njihovu Alhambru** ili **na rezervnu tablu igrača**. Nema ograničenja po broju građevina koje mogu biti na rezervnoj tabli.

Ako je igrač kupio više građevina u jednom potezu, može odabrati **po kom redosledu će ih postaviti** u svoju Alhambru ili na rezervnu tablu.

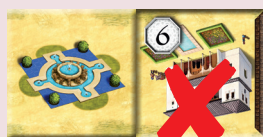


Pravila za izgradnju Alhambre

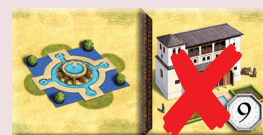
Sledeća pravila važe prilikom izgradnje Alhambre:

- Sve pločice moraju biti isto orijentisane kao početna pločica igrača (tj. svi krovovi moraju biti okrenuti prema gore).
- Susjedne stranice moraju biti iste, tj. moraju obe imati zid ili obe da nemaju zid.
- Svaka pločica mora biti pristupačna „pešice“ od početne pločice, bez prelaska zida i bez izlaska izvan pločica.
- Svaka nova pločica mora biti spojena sa igračevom Alhambrom barem jednom stranicom (tj. ne može biti spojena samo u uglu).
- Nije dozvoljeno ostaviti bilo kakve „praznine“ (tj. prazno područje okruženo sa svih strana građevinskim pločicama).

Sledeće kombinacije NISU dozvoljene:



Ova pločica je orijentisana neispravno.



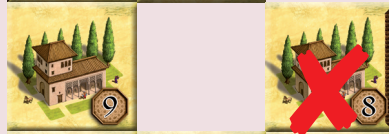
Jedna strana sa zidom je spojena sa stranom bez zida.



Nije ispoštovano pravilo „pešice“: kula ne može biti dostupna od početne pločice bez prelaska preko zida.



Pločice građevina se nisu spojile barem jednom stranom.



Postavljanje pločice „Arkade“ u prikazanoj poziciji bi stvorilo prazan prostor koji je potpuno okružen pločicama.



Kada su sve kupljene pločice građevina ili ugrađene u Alhambru ili smeštene na rezervnu tablu, potez se završava.

Polja na tabli gde su izložene karte novca se dopunjuju tako što se izvuče jedna karta iz špila za svako prazno mesto. Ako je špil prazan, špil odbačenih karata se meša i koristi kao novi špil za povlačenje. Svako prazno mesto na tržištu građevina popunjava se novom pločicom iz kule s pločicama.

Napomena: tržište građevinskih pločica uvek se puni u rastućem redosledu od 1 do 4.

Bodovanje

Postoje **tri runde bodovanja** tokom igre. Prve dve se odigravaju kada se karte za bodovanje izvuku iz špila novca. Treća i **konačna runda bodovanja se odigrava na kraju igre.**

Kada se izvuče karta za bodovanje, stavlja se ispred sledećeg igrača prema redosledu igre, a sledeća karta ili karte se koriste da se dopune izložene karte. Pre nego što sledeći igrač započne svoj potez, bodovi se preračunavaju. Kada se bodovanje završi, igrač započinje svoj potez.

U svakoj rundi bodovanja, bodovi se dodeljuju onome ko ima najviše građevina određene vrste. Igrači takođe dobijaju bodove za dužinu najdužeg zida oko njihove Alhambre.

Bodovi dodeljeni igraču zabeleženi su na tabli za bodovanje. Svaki igrač pomera svoj marker jedno mesto napred za svaki dobijeni bod.

Bodovi za zid oko Vaše Alhambre

Prvim igračima se dodeljuju bodovi za najduži neprekidni zid oko njihove Alhambre.

Svaka strana pločice sa segmentom zida na sebi računa se kao 1 bod. Ne dobijaju se bodovi za zidove koji su naslonjeni jedan na drugi, odnosno unutrašnje zidove.

Bodovi za posedovanje najviše građevina od svake vrste

Bodovi se dodeljuju za svaku vrstu građevine. Zavisno od toga koja runda bodovanja je u toku, igrači moraju **imati najviše, biti drugi ili treći koji ima najviše** građevina neke vrste da bi osvojili bodove.

Ako postoji **izjednačenost**, bodovi za izjednačene pozicije se zbrajaju (npr. dva igrača su izjednačena za drugo mesto, bodovi za drugo i treće mesto se zbrajaju) i podele između igrača, uvek zaokruženo prema dole.

Pažnja: Samo zgrade izgrađene u Alhambri se računaju, zgrade na tabli rezerve se ne računaju.



1	I
	1
	2
	3
	4
	5
	6

Primer:

Igraču sa najviše ođaja se dodeljuje 4 poena.

2	I	II
	8	1
	9	2
	10	3
	11	4
	12	5
	13	6

Primer:

Igrač koji ima najviše kula dobija 13 poena. Igrač sa drugim najvećim brojem kula dobija 6 poena.

Primer: Una i Neva svaka imaju po 4 kule. One dele poene za prvo i drugo mesto: $13 + 6 = 19$ poena. Broj se deli na dva i zaokružuje se prema dole, pa svaka dobija po 9 poena.

1. Prvo bodovanje

Prvo bodovanje se odvija kada je otkrivena prva karta bodovanja.

Samo igrač koji **ima najviše** građevina određene vrste izgrađenih u svojoj Alhambri dobija bodove. Broj bodova za svaku građevinu prikazan je na karti.

2. Drugo bodovanje

U **drugom bodovanju** (nakon otkrivanja druge karte bodovanja) igrač koji ima **najviše i drugi igrač koji ima najviše** građevina iste vrste dobija bodove. Broj bodova prikazan je na karti.

Treće bodovanje

Treće bodovanje se odvija na kraju igre, kada se tržište građevina više ne može dopuniti.

Ovde igrač koji ima najviše, drugi koji ima najviše i treći sa najviše građevina neke vrste mogu zaraditi bodove.

Bodovi za svako mesto prikazani su na tabli rezerve.



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

Ovo su bodovi dodeljeni u trećem krugu bodovanja.

Primer: igrač s najvećim brojem paviljona dobija 16 bodova. Igrač s drugim najvećim brojem paviljona dobija 8 bodova. Igrač s trećim najvećim brojem paviljona dobija 1 bod.

Kraj igre

Igra se završava kada, na kraju igračevog poteza, nema dovoljno pločica građevina koje bi se mogle uzeti iz kule i staviti na tržište.

Preostale pločice sa tržišta se dodjeljuju igračima koji imaju najviše novca u određenoj valuti u ruci (nije bitno koliko zgrada košta). Ako dva ili više igrača imaju isti iznos novca, tada ta pločica ostaje na tržištu. Pločice građevina dodeljene igračima na ovaj način mogu se dodati njihovim

Alhambra u skladu s pravilima gradnje.

Treće i konačno bodovanje sada se održava.

Igrač koji vodi na tabli za bodovanje nakon poslednje runde pobeđuje. Ako su dva igrača izjednačena, igra se završava nerešeno.

Pravila za igru u dva igrača

Uobičajena pravila igre Alhambra važe uz sledeće promene:

Špil karata novca obično sadrži tri primerka svake karte.

Za igru sa dva igrača, izbacite po jedan primerak svake karte, što rezultira špilom od 72 karte.

Postoji **imaginarni treći igrač**. Nazovimo ga Vlada. Vlada ne gradi Alhambru, ali prikuplja pločice građevina. Vlada nema svoje poteze.

Na početku igre, 6 pločica građevina izvlači se iz kule i stavljaju se na stranu za Vladu - tako da je to jasno vidljivo za oba igrača.

U rundama bodovanja, Vlada dobija bodove za najviše pločica bilo koje vrste građevine, ali ne i za spoljne zidove.

Nakon prvog kruga bodovanja, Vlada dobija još 6 pločica. One se takođe izvlače iz kule i spajaju sa njegovim ostalim pločicama.

Nakon druge runde bodovanja, Vlada dobija više pločica. Ovaj put mu neće nužno biti dodeljeno 6, već **trećina preostalih pločica u kuli** (zaokruženo prema dole).

Samo jedno pravilo razlikuje se za dva igrača: kad god se kupi pločica građevine, može se dati Vladi umesto da se stavi u Alhambru ili na rezervnu tablu igrača.



od 1989.

