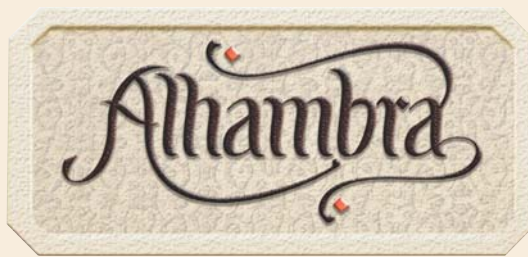


Hra od Dirka Henna pro 2-6 hráčů

V malém městečku Alhambra se přední středověcí stavitelé z Evropy a Arábie rozhodli postavit obrovské paláce a nádherné zahrady. Staňte se jedním ze stavitelů, najměte si kameníky ze severu a zahradníky z jihu. Všichni ale požadují odpoví-

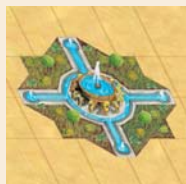


dající plat a to ve své domácí měně. Navrhujte zahrady plné fontán a květin, postavte krásné pavilony, paláce s arkádami a komnaty pro sultány a krále. Soupeřte s ostatními staviteli a postavte tu největší a nejhonosnější ALHAMBROU.

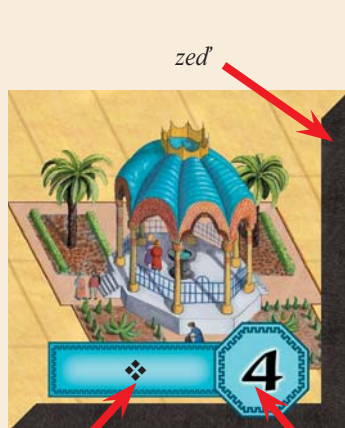
Obsah hry

- **6 startovních dlaždic**

s obrázkem proslulé Lví Fontány.

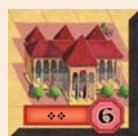


- **54 stavebních dlaždic** se 6 barevně odlišenými typy staveb. Stavební dlaždice se používají ke stavbě vlastní Alhambry a každá z nich může být ohraničena až 3 zdmi.

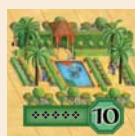


typ / barva budovy

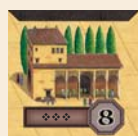
cena



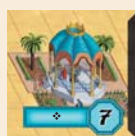
palác



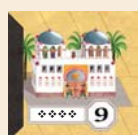
zahrada



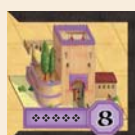
arkáda



altán



komnaty



věž

- **Stavební trh** se čtyřmi plochami pro stavební dlaždice.
- **Bodovací deska** - ukazuje počet získaných bodů.
- **pravidla**

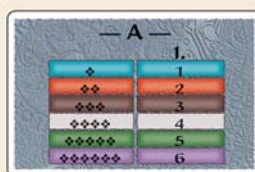
- **12 bodovacích špalíků** - pro každého hráče jsou dva špalíky - první se umístí na startovní dlaždici a druhý je pro pohyb na bodovací desce.

- **108 peněžních karet ve čtyřech měnách** - slouží k nákupu stavebních dlaždic.

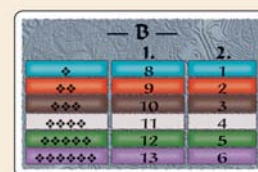


Každá měna má odlišnou barvu: modré Denáry, zelené Dirhamy, oranžové Dukáty a žluté Guldeny. Mají hodnoty od 1 do 9.

- **2 bodovací karty** - jsou náhodně taženy během hry.



první bodovací kolo



druhé bodovací kolo

- **6 rezervních ploch** s bodovacími tabulkami.
- **látkový sáček**

Cíl hry

Hráči se snaží v průběhu a na konci hry získat co nejvyšší počet bodů. Ty se udělují ve třech bodovacích kolech. Body si započítávají ti hráči, kteří mají ve správnou chvíli nejvyšší počet budov jednoho typu. Další body si lze připsat za nejdlejší obrannou zeď, postavenou okolo vlastní Alhambry. Vítězí ten, kdo na konci hry získá největší počet bodů.

Cena Množství Typ budovy

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

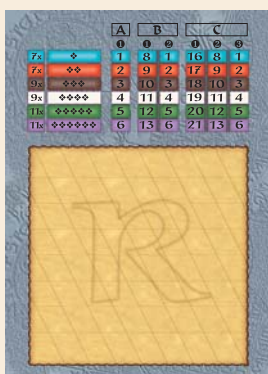
Ve hře je 6 různých typů budov. Tabulka ukazuje cenu a množství jednotlivých budov ve hře

Příprava hry

- Každý hráč obdrží startovní dlaždici, kterou si položí před sebe na stůl, a 2 špalíky ve zvolené barvě. První špalík patří na startovní dlaždici a druhý do levého spodního rohu bodovací desky.
- Všechny stavební dlaždice se vloží do plátěného sáčku a rádně promíchají.
- Doprostřed stolu se položí stavební trh a také bodovací deska.
- Ze sáčku se vyberou 4 stavební dlaždice a umístí se na očíslované čtverce na stavebním trhu.



startovní dlaždice



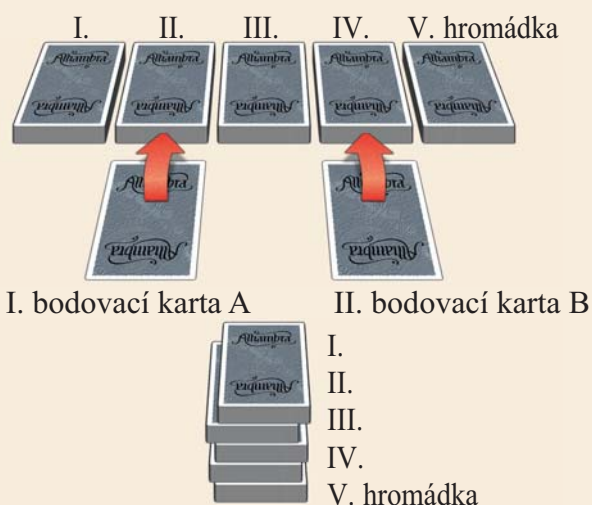
Každý hráč dostane rezervní plochu, kterou si položí před sebe. Bodovací tabulka v horní části plochy ukazuje celkový počet jednotlivých typů stavebních dlaždic a kolik bodů lze s každým typem získat v jednotlivých bodovacích kolech.



stavební trh

- Obě bodovací karty se připraví stranou, balík peněz se pečlivě zamíchá.
- Počínaje nejmladším, si nyní všichni hráči rozdělí **startovní**, které se určí následně: daný hráč si z balíčku peněz vykládá na stůl jednu peněžní kartu za druhou, dokud jejich hodnota není 20 či více (na měně nezáleží). Skončí tedy v okamžiku, kdy otočí kartu, s jejíž hodnotou se součet rovná nebo překročí 20. Pak je na řadě další hráč. Poté, co si startovné vybral i poslední hráč, vezmou si všichni své karty do ruky a ostatním je již neukazují.
- Hru začne hráč s nejmenším **počtem karet**. Pokud se sejde více hráčů s takovýmto počtem, pak začne ten, jehož **hodnota peněz** je nejnižší. Pokud i tuto hodnotu mají někteří hráči společnou, pak začne nejmladší z nich.
- Nyní se z balíku peněz odkryjí 4 vrchní karty a rozloží se doprostřed hrací plochy vedle stavebního trhu.
- Zbylé peněžní karty se rozdělí do 5 přibližně stejných hromádek. Do 2. hromádky se na libovolné místo vloží bodovací karta „A“, do 4. hromádky karta „B“. Nyní se hromádky poskládají na sebe tak, aby vespod byla pátá hromádka, na ní čtvrtá, pak třetí, druhá a nahoře první.

Poznámka: tento způsob zaručí, že žádný z hráčů nedostane v penězích součet nižší než 20 nebo vyšší než 28.



Poznámka: tak se zajistí, že bodovací karty nebudou ve hře taženy příliš brzy, příliš pozdě nebo krátce za sebou.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je aktuálně na řadě, si vybere jednu ze 2 následujících možností:

■ Vztít si peníze

■ Koupit a umístit stavební dlaždici

■ Přestavět vlastní Alhambru

Na konci tahu se musí peníze nebo stavební dlaždice doplnit tak, aby byly vystaveny vždy 4.

■ Vztít si peníze

Hráč, který je na tahu, si může vzít **kteroukoli ze 4 vyložených peněžních karet**. Může si jich vzít i více, ale **maximálně do součtu 5** (na méně v tomto případě nezáleží).



Příklad: hráč si může vzít obě karty ležící vlevo (jejich součet je 5) nebo si vezme jednu kartu – buď s hodnotou 7 nebo 9.

■ Nákup a pokládání stavebních dlaždic

Hráči si dlaždice kupují na stavebním trhu. Za každou dlaždici musí hráč zaplatit **minimální cenu, která je vyznačena v rohu na dlaždici** a k nákupu použije měnu, kterou určuje stavební trh hned vedle stavební dlaždice. **Ale pozor - drobné se nevracejí!**

Z použitých peněžních karet se vytvoří odkládací hromádka.

V případě, že hráč zaplatí za dlaždici přesně, dostává výhodu v podobě dalšího tahu a opět se může rozhodnou mezi 3 výše uvedenými postupy.

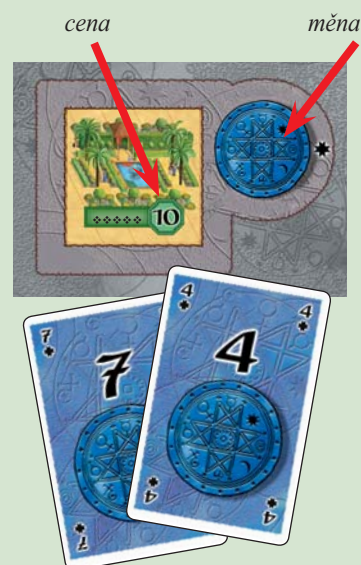
Během tahu jednoho hráče se dlaždice ani peněžní karty nedoplňují. Teprve až hráč dokončí svůj tah, doplní se peníze i dlaždice do počtu 4.

V průběhu jednoho tahu tedy může jeden hráč provést až 5 akcí (4x přesně zaplatí za dlaždice a v posledním tahu se rozhodne, zda si upraví svou Alhambru nebo si vezme peněžní kartu).

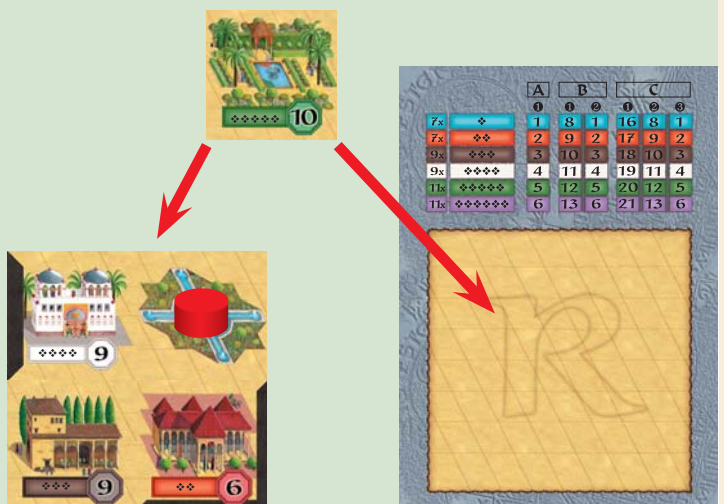
Pokládání dlaždic

Hráč má vždy 2 možnosti:

- 1) přidat dlaždici ke své Alhambře,
- 2) uložit dlaždici na rezervní plochu, kam lze umístit libovolný počet dlaždic.



Příklad: hráč chce do své Alhambry koupit zelenou dlaždici s hodnotou 10. Dlaždice leží vedle modré měny, proto hráč platí modrými peněžními kartami. Hráč k nákupu dlaždice použije peníze s hodnotou 7 a 4, které drží v rukou. Dlaždici přeplatil, jeho tah je u konce a drobné nedostane zpět.



Pravidla stavění Alhambry

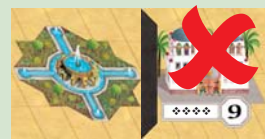
Pro stavbu Alhambry platí následující pravidla:

- Všechny budovy musí být orientovány **stejným směrem** jako startovní dlaždice.
- **Přiléhající strany dlaždic musejí být shodné**, tj. obě mají na společné straně zeď a nebo ji tam nemá ani jedna.
- Do všech dlaždic **musí být umožněn přístup** ze startovní dlaždice (nelze jít přes zeď nebo vykročit z dlaždice).
- Každá nová dlaždice musí být do Alhambry zabudována tak, aby se dotýkala **minimálně jednou stranou** (spojení přes roh je neplatné).
- Při stavbě Alhambry nelze nechat **volná místa**, tj. nesmí dojít k vytvoření volného prostoru uprostřed již postavených dlaždic.

Příklady, jak nelze dlaždice pokládat:



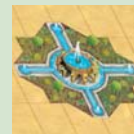
Střecha dlaždice je vzhůru nohama



Strana se zdi je připojena ke straně bez zdi



Do nově vyložené věže není možné vstoupit, od komnaty je oddělena zdi



Stavební dlaždice jsou napojeny pouze přes roh



Přiložením hnědé dlaždice vznikne v Alhambře prázdné místo

■ Přestavba Alhambry

Vlastní Alhambru si lze přestavět 3 následujícími způsoby:

- vzít stavební dlaždici z vlastní rezervní plochy a přidat k vlastní Alhambře
- odstranit stavební dlaždici ze své Alhambry a dát ji na rezervní plochu
- vyměnit dlaždici z Alhambry za dlaždici z rezervní plochy – ta však musí být umístěna na stejné místo

I zde platí pravidla pro stavbu budov. **Není dovoleno odebrat startovní dlaždici nebo místo ní položit jinou.**

Příklad: koupíte si dlaždici a požadovanou cenu zaplatíte přesně. Jste tedy stále na tahu.

Rozhodnete se nakoupit další dlaždici a opět zaplatíte přesně.

Jste stále na tahu a rozhodnete se přestavět svou Alhambru. Můžete například odstranit stavební dlaždici z Alhambry a vyměnit ji za jinou dlaždici ze své rezervy.

Tímto ukončíte svůj tah. Nyní můžete zabudovat nově nakoupené dlaždice do své Alhambry nebo je odložit na rezervní plochu.

Ukončení kola

Teprve až hráč ukončí své tahy, smí nově nakoupené dlaždice přidat do své Alhambry (nebo vložit do rezervy). Pokud hráč nakoupil více dlaždic, může je přiložit v **libovolném pořadí**.

Nyní je na tahu další hráč. Avšak než se rozhodne, kterou akci uskuteční, musí být doplněny všechny stavební dlaždice a peněžní karty, jak bylo popsáno výše. Pokud není k dispozici potřebný počet peněžních karet, zamíchá se odkládací hromádka, otočí se číslem dolů a nově vzniklý balík se znovu použije.



Příklad: hráč si koupil dlaždice z čísel 2 a 4. Po ukončení jeho tahu se čtverce znovu zaplní – první tažená dlaždice se připraví na číslo 2, druhá pak na číslo 4.

Bodování

V průběhu hry jsou celkem 3 bodovací kola. K prvním dvěma bodovacím kolům dochází ve chvíli, když je z balíku peněžních karet tažena bodovací karta „A“, později „B“. **Třetí (tj. poslední) bodovací kolo je na konci hry.**

Bodovací karta se ihned po vytažení položí stranou a z balíku peněžních karet se vytáhne potřebný počet peněz na doplnění. Nyní se spočítá skóre.

V každém bodovacím kole získávají body hráči, kteří mají ve své Alhambře největší počet budov některého typu. Další body se přidělují za zeď postavenou kolem vlastní Alhambry.

Když je vytažena bodovací karta „A“, dostávají body pouze ti hráči, jejichž Alhambra se skládá z **největšího počtu daného typu budov**.

Ve druhém bodovacím kole, tj. při vytažení bodovací karty „B“, si body rozdělí hráči s **největším počtem a s druhým největším počtem budov daného typu**.

Pokud má více hráčů stejný počet budov, pak jsou body za jednotlivá místa sečteny a rozděleny. Není-li možné rozdělení na celá čísla, zaokrouhluje se směrem dolů.

Třetí bodovací kolo je na konci hry (viz Konec hry) a body dostanou **i hráči se třetím největším množstvím budov daného typu**. K určení bodů slouží bodovací tabulka na rezervní ploše.

Poznámka: stavební dlaždice umístěné na rezervní ploše se nepočítají do skóre hráčů.

Poznámka: peněžní hodnota budovy není podstatná pro bodování, rozhodující je počet budov od jednoho typu! Hráč musí mít alespoň jednu budovu určitého typu, aby si za ni mohl nárokovat body.

— A —	
♦	1.
♦♦	2
♦♦♦	3
♦♦♦♦	4
♦♦♦♦♦	5
♦♦♦♦♦♦	6

Příklad: hráč s největším počtem bílých budov dostane 4 body.

— B —		
	1.	2.
♦	8	1
♦♦	9	2
♦♦♦	10	3
♦♦♦♦	11	4
♦♦♦♦♦	12	5
♦♦♦♦♦♦	13	6

Příklad: hráč s největším počtem fialových budov dostane 13 bodů. Hráč s druhým největším počtem fialových budov dostane 6 bodů.

Příklad: Filip a Jana mají po 4 fialových dlaždicích. Rozdělí si tedy body za 1. a 2. místo: $13 + 6 = 19$ bodů. Každý z nich dostane 9 bodů, protože součet bodů je třeba vydělit dvěma a zaokrouhlit směrem dolů.

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

Tolik bodů se uděluje ve třetím bodovacím kole.

Příklad: hráč s největším počtem modrých budov dostane 16 b., hráč s druhým největším počtem modrých budov dostane 8 b., hráč se třetím největším počtem modrých budov dostane 1 b.

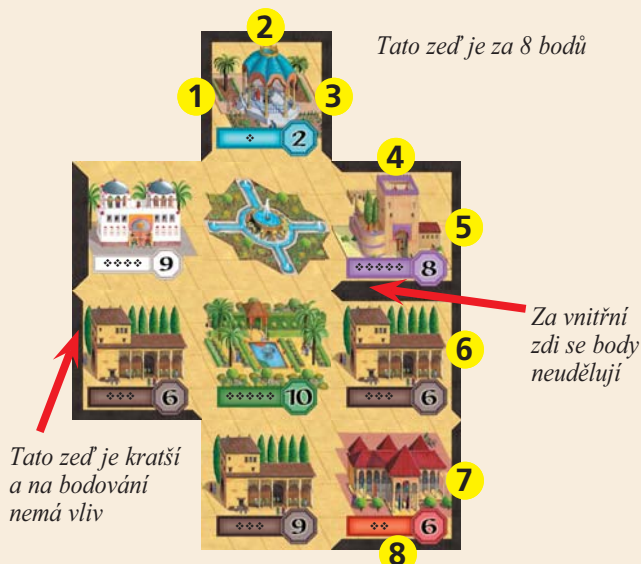
Body za zdi kolem Alhambry

Každý hráč navíc získává i body za svou **nejdelší souvislou zeď** kolem Alhambry.

Každá strana dlaždice se segmentem zdi se počítá za **jeden bod**.

Za vnitřní zdi, tj. dlaždice, které přiléhají zdmi k sobě, se body **neudělují**.

Všechny body, které hráči získají, se zaznamenávají na bodovací desce pomocí špalíků.



Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy po tahu jednoho z hráčů **není možné doplnit dlaždice na stavební trh**, protože v látkovém sáčku již není žádná k dispozici.

Zbývající dlaždice ze stavebního trhu náleží vždy tomu hráči, kterému v ruce zbyvá největší částka peněz v dané měně (cena budov nyní nehraje roli). V případě, že má více hráčů stejný obnos peněz, dlaždice se ponechá na trhu. I takto získanou dlaždici lze přidat ke své Alhambře (samozřejmě při zachování všech pravidel).

Nyní následuje poslední bodovací kolo.

Hráč, který se na bodovací desce dostal po závěrečném bodování nejdále, **vyhrává!** Hra může skončit i remízou, a to v případě shodného počtu získaných bodů.

Speciální pravidla pro hru ve dvou

Kromě běžných pravidel pro 3-6 hráčů platí následující úpravy:

Základní balíček peněžních karet obsahuje každou kartu 3x, pokud hrají dva hráči je potřeba jednu kartu z každé trojice odebrat, tzn. ve hře bude **pouze 72 peněžních karet**.

Vytvoří se imaginární hráč, kterého pojmenujeme třeba Pavel. Pavel, stejně jako ostatní, **sbírá dlaždice, ale neprovádí žádné tahy**.

Na začátku hry se pro Pavla odebere z vrchu **6 stavebních dlaždic**, které se připraví na místo, dobře viditelné pro oba hráče.

V bodovacích kolech dostane body také Pavel, pokud má většinu od některého typu staveb, ale **nedostává žádné body za zeď**.

Ihned po prvním bodovacím kole dostane Pavel dalších 6 náhodně tažených stavebních dlaždic.

Po druhém bodovacím kole dostane Pavel další dlaždice – třetinu ze zbylých dlaždic ze sáčku (v případě potřeby se zaokrouhlí směrem dolů).

Pro oba hráče platí také toto pravidlo: pokaždé, když hráč koupí nějakou budovu, může ji přidat ke své Alhambře, položit ji na rezervní desku nebo ji **smí dát Pavlovi**.