

Um jogo de Dirk Henn para 2 a 6 jogadores

Tradução: Romir G. E. Paulino

Os melhores mestres de obras de toda a Europa e Arábia querem demonstrar suas habilidades. Empregue as equipes que mais lhe convierem e tenha certeza de ter sempre dinheiro suficiente, e sempre na moeda certa. Não importa se são pedreiros do norte ou horticultores do sul, eles

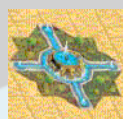


sempre insistem em receber em sua moeda “nativa”.

Com a ajuda deles, torres podem ser construídas, jardins podem ser plantados, pavilhões e galerias erguidos assim como haréns e câmaras. Jogue contra seus oponentes para construir o ALHAMBRA.

Componentes do Jogo

- **6 peças iniciais** – mostrando a famosa fonte de Lion



- **54 peças de construção** – mostrando 6 tipos diferentes de construções. Estas são as peças que você deve utilizar para construir sua própria Alhambra. Elas podem ter até três segmentos de muro.



- **1 prédio de mercado** - com 4 quadrados marcados, cada um para uma peça de construção. Há uma moeda diferente para cada quadrado.
- **1 tabuleiro de contagem de pontos** – para mostrar a pontuação de cada jogador utilizando os...
- **12 contadores** – cada jogador possui um contador para o tabuleiro de contagem de

pontos e um contador para marcar sua peça inicial.

- **108 cartas de dinheiro em quatro moedas diferentes** – são utilizadas para comprar peças de construção do mercado e fazer seu próprio Alhambra.



Cartas de dinheiro em quatro moedas: denares, dirhams, ducado e florins, com valores de 1 à 9

- **2 cartas de contagem de pontos** – que aparecem durante o jogo (na pilha de cartas de dinheiro).

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

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

Wertung = Contagem; Platz = Colocação

- **6 tabuleiros de Reserva** com tabelas de pontuação
- **1 sacolinha**
- **1 manual**

Objetivo do Jogo

Os jogadores que possuírem o **maior número de peças de construção** de cada tipo em sua Alhambra no momento correto – os turnos de pontuação – ganham pontos, a quantidade exata depende do tipo de prédio. Jogadores também recebem pontos **para o muro mais longo construído ao redor de sua Alhambra**. Em cada turno de pontuação mais pontos são distribuídos. Aquele que, ao final do jogo, conseguir somar a maior quantidade de pontos é o vencedor.

Quantidade Preço Nome

2-8	7x	Pavillon
3-9	7x	Serail
4-10	9x	Arkaden
5-11	9x	Gemächer
6-12	11x	Garten
7-13	11x	Turm

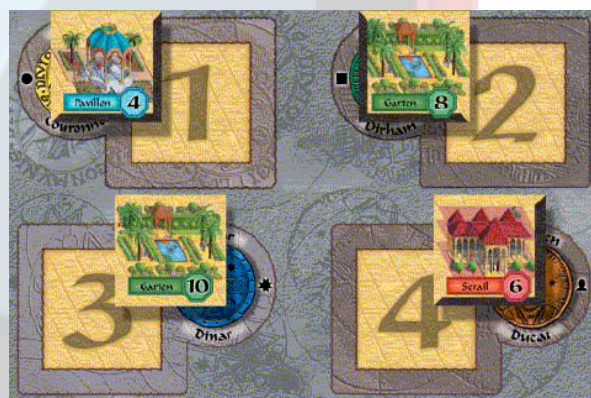
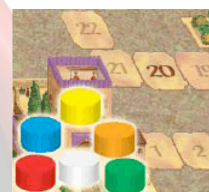
Existem 6 tipos diferentes de construções. A tabela mostra os preços das construções e quantas construções de cada tipo existem no jogo.

Preparação do Jogo

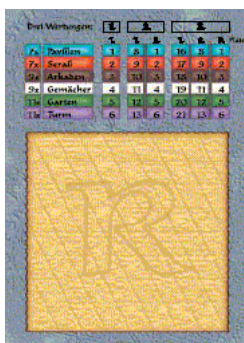
- Cada jogador recebe uma **peça inicial**, a qual deve ser colocada na mesa, à sua frente, e 2 contadores na cor de sua escolha. Um contador é colocado na **peça inicial** e o outro no canto inferior esquerdo do **tabuleiro de contagem de pontos**.
- As 54 peças de construção são colocadas na sacolinha.
- Coloque o **prédio de mercado** no meio da mesa e o **tabuleiro de contagem de pontos** num canto da mesa.
- 4 peças de construção** são retiradas aleatoriamente da sacolinha e colocadas nos quatro quadrados numerados do **prédio de mercado**, começando pelo quadrado indicado com o número 1.



Peça Inicial



Prédio do Mercado

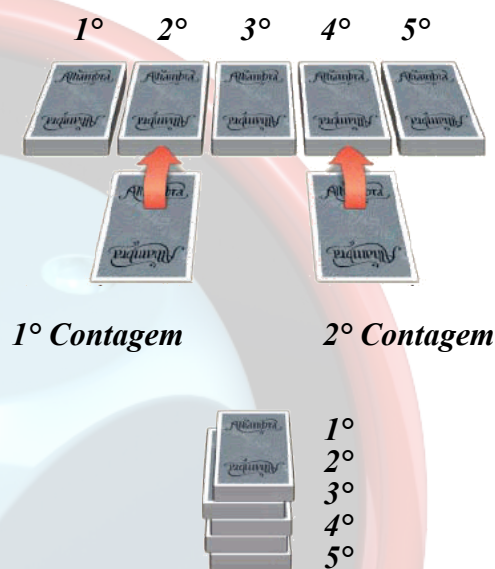


Cada jogador recebe **1 tabuleiro de Reserva com a tabela de pontuação**, o qual deve ser colocado à sua frente, de maneira que todos possam vê-lo. Os pontos da tabela mostram a quantidade de cada tipo de construção existentes no jogo e quantos pontos podem ser recebidos por elas.

- As **2 cartas de contagem de pontos** são retiradas do monte de dinheiro e colocadas de lado por enquanto. O restante do dinheiro é embaralhado.

- Cada jogador recebe seu **dinheiro inicial**. Para fazer isto uma carta de cada vez é retirada **do monte de dinheiro** e colocada com a face para cima em frente a um jogador até que a soma perfaça **um total de 20 ou mais** (o tipo de moeda não é importante neste momento). O mesmo é feito para todos os jogadores. Quando todos tiverem recebido seu dinheiro, devem, a partir de agora, mantê-los em segredo.
- O jogador com o menor número de cartas inicia o jogo; se dois ou mais jogadores tiverem o mesmo número de cartas, o que possuir a menor quantidade de dinheiro inicia o jogo. Se ainda assim houver empate, o mais jovem inicia o jogo.
- Finalmente, **mais 4 cartas de dinheiro** são colocadas com a face para cima no meio da mesa, ao lado do prédio de mercado.
- O resto do dinheiro é dividido em cinco pilhas com quantidade parecida de cartas. Coloque a carta de “1º turno de pontuação” (1st score round / 1. Wertung) na segunda pilha, e a cartas de “2º turno de pontuação” (2nd score round / 2. Wertung) na quarta pilha.
Então, coloque as pilhas umas sobre as outras novamente, com a quinta pilha em baixo, então a quarta, a terceira, a segunda e a primeira em cima. A pilha toda é colocada, com a face para baixo, próxima ao prédio de mercado.

Nota: Isto assegura que ninguém terá uma soma total de capital inicial maior do que 28 ou menor do que 20.



Nota: Isto assegura que ambas as cartas de contagem não cheguem no jogo muito cedo ou tarde, e nem muito próximas entre si.

Andamento do Jogo

O jogo procede em sentido horário, começando com o jogador inicial. O jogador da vez deve fazer uma das três coisas:

- **Comprar Dinheiro**
- **Comprar e posicionar uma peça de construção**
- **Remodelar seu Alhambra**

Após o turno de um jogador acabar, quaisquer cartas de dinheiro ou peças de construções que forem removidas do prédio do mercado devem ser substituídas por novas, de maneira que

sempre existam quatro cartas de dinheiro e quatro peças de construção para o próximo jogador.

■ Comprar Dinheiro

O jogador pode comprar **uma carta de dinheiro qualquer** cuja face estiver para cima, ou **várias cartas tendo como 5 o valor máximo da soma das mesmas** (o tipo de moeda não importa).



Exemplo: você poderia pegar ambas as cartas da esquerda ou uma das duas cartas da direita

■ Comprando e posicionando peças de construção

Comprando as Peças

Um jogador pode comprar uma **peça de construção** do prédio de mercado. Ele deve pagar **ao menos o preço mostrado na peça** e utilizar a moeda mostrada próxima à peça de construção no prédio do mercado. **Mas tenha cuidado – não é dado troco!**

O dinheiro utilizado é colocado na pilha de descarte próxima ao prédio de mercado.

Se você pode pagar a quantia exata requerida, então o turno continua sendo seu e você pode decidir uma vez mais qual ação você quer realizar.

É possível realizar no máximo 5 ações durante seu turno (pagando a quantia exata as quatro vezes que for comprar uma construção e comprando, então, uma carta de dinheiro ou reorganizar seu Alhambra).

Enquanto for seu turno **nenhuma peça de construção é recolocada** no prédio de mercado. **Apenas no final de seu turno** os espaços vazios são preenchidos.

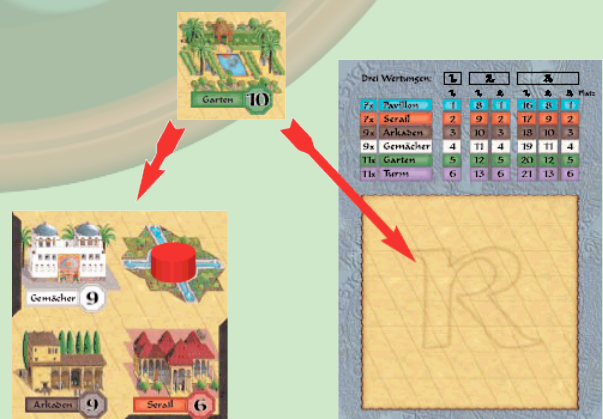
Posicionando as Peças

As peças compradas devem, ao final do turno, serem posicionadas ou no seu Alhambra ou no seu tabuleiro de Reserva. Você pode ter quantas peças de construção desejar em seu tabuleiro de Reserva.

Preço **Moeda**



Exemplo: Você quer um jardim (Garden / Garten) para seu Alhambra. O jardim oferecido custa 10 denares. Você tem duas cartas de moeda deste tipo (Denar) em sua mão e decide comprar o Jardim. Como você não pode pagar os exatos 10 denares (você tem 11) seu turno acabou; você não recebe troco.



Regras para construir seu Alhambra

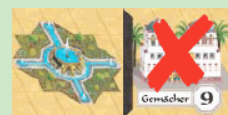
Você deve construir seu Alhambra de acordo com as seguintes regras:

- ◆ Todas as peças de construção **devem estar no mesmo sentido** que a peça inicial (isto é, todos os telhados para cima).
- ◆ Laterais de junção devem ser as mesmas, ou seja, devem ambas ter um muro ou não ter um muro.
- ◆ Você deve ser capaz de alcançar uma nova peça **“a pé”**, a partir da peça inicial, sem cruzar nenhum muro ou sair das peças.
- ◆ Cada nova peça de construção deve ser unida ao seu Alhambra por, no mínimo, um lado (isto é, não pode ser unida somente pelos cantos).
- ◆ Você não pode deixar **nenhum “espaço vazio”** (ou seja, uma área vazia cercada de todos os lados por peças).

As combinações seguintes **NÃO** são permitidas:



A peça está de ponta-cabeça



Uma lateral com muro está unida a uma lateral sem muro



A regra do “a pé” não está sendo seguida: a torre (Tower / Turm) não pode ser alcançada a partir da peça inicial sem cruzar um muro.



As peças de construção devem ser unidas por, no mínimo, um lado.



Colocar a Galeria (Arcade) na posição mostrada criaria uma área vazia completamente cercada por peças.



Remodelando seu Alhambra

Existem três maneiras de remodelar seu Alhambra:

- ◆ Você pode pegar uma peça de construção de seu **tabuleiro Reserva** e **adicioná-la em seu Alhambra**.
- ◆ Você pode remover uma peça de construção de seu Alhambra e **colocá-la no seu tabuleiro reserva**.
- ◆ Você pode **trocar uma peça de construção de seu Alhambra por uma de seu tabuleiro de Reserva**. Se você fizer isto, a nova peça deve entrar exatamente no mesmo lugar de onde a antiga peça saiu.

Quando você está remodelando seu Alhambra você ainda deve seguir as regras de construção. **Não é permitido remover a peça inicial ou trocá-la por outra peça.**

Exemplo: você compra uma peça de construção e paga a quantia exata, então ainda é seu turno.

Você decide comprar outra peça de construção e consegue novamente pagar a quantia exata.

Ainda continua tendo o turno e você decide remodelar seu Alhambra. Você pode, por exemplo, remover uma peça de construção de seu Alhambra e trocá-la por uma de seu tabuleiro de Reserva.

Isto termina seu turno. Você pode, agora, adicionar sua mais recente peça comprada para seu Alhambra colocando-a na melhor posição possível ou alternativamente colocá-la no seu tabuleiro de reserva.

■ No final de seu turno

As **peças compradas** são, apenas ao final do turno - ou seja, após eventuais remodelagens - colocadas, na ordem desejada pelo jogador, em sua Alhambra ou na Reserva.

Quando seu turno termina é a vez do próximo jogador. Antes que o próximo jogador decida o que vai fazer, devem-se repor **todas as moedas retiradas da mesa e peças de construção removidas do prédio do mercado.**

Se todas as moedas acabarem, as moedas já utilizadas são re-embaralhadas e colocadas com a face para baixo, formando um novo monte de compra.



Exemplo: as peças 2 e 4 foram removidas. Os quadrados são preenchidos em ordem – o primeiro a ser preenchido é o 2 e o segundo é o 4.

Pontuação

Existem **três turnos de pontuação** durante o jogo. As duas primeiras contagens de ponto acontecem quando as cartas de contagem são retiradas da pilha de dinheiro. **A contagem final (terceira) acontece no final do jogo.**

Quando uma carta de contagem de pontos é retirada, a mesma é colocada de lado e as cartas faltantes são substituídas na mesa até totalizarem 4 novamente. Mas antes do próximo jogador iniciar seu turno uma contagem de pontos é realizada.

Em cada turno de contagem, pontos são dados ao jogador que tiver a **maior quantidade de determinado tipo de construção**. Pontos também são dados de acordo com o **tamanho do muro** de seu Alhambra.

Pontos por ter a maior quantidade de construções de um determinado tipo

Pontos são dados ao jogador que tiver o maior número de construções de cada tipo diferente. O número de pontos que um jogador recebe depende do tipo de construção que estamos avaliando.

Em cada caso, o jogador com o maior número de construções recebe o primeiro lugar indicado como *1. Platz* ou *1st Place* na carta de contagem de pontos, próximo ao nome da respectiva construção.

Atenção: o preço da construção não importa na contagem de pontos, somente o número de peças! Você deve ter ao menos uma construção de um tipo em particular para ganhar pontos nesta categoria.

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

Exemplo: O jogador com o maior número de Câmaras (Gemächer / Chambers) ganha 4 pontos.

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

Exemplo: O jogador com o maior número de torres (Turm / Towers) ganha 13 pontos. O jogador com o segundo maior número de torres ganha 6 pontos

Exemplo: Kim e Nina tem 4 torres. Ambos dividem os pontos de primeiro e segundo lugar: $13 + 6 = 19$ pontos. O número dividido por dois é arredondado para baixo, então cada um recebe 9 pontos.

Apenas o jogador com a maior quantidade ganha pontos quando a primeira carta de contagem de pontos é mostrada.

Nos turnos de pontuação subsequentes outros jogadores também recebem pontos, como segue: no “Segundo Turno de Contagem” (quando a segunda carta é retirada), pontos são dados ao jogador com a maior quantidade de determinada construção e ao jogador com a segunda maior quantidade da mesma construção, de cada tipo.

Se vários jogadores empatam, os pontos dos respectivos lugares são **divididos**. Os pontos são sempre arredondados para baixo.

O terceiro turno de contagem de pontos acontece no final do jogo; pontos, então, são dados ao primeiro, segundo e terceiro lugar como mostrado na **tabela de pontos no Tabuleiro de Reserva**.

Cuidado: peças de construção no tabuleiro de reserva *não* são contadas nos turno de pontuação.

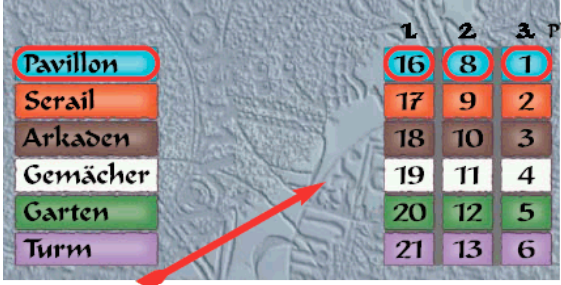
Pontos para o muro ao redor de seu Alhambra

Assim como pontos por construção, os jogadores também **recebem pontos pelo muro mais longo** ao redor de seu Alhambra.

Cada lado de uma peça com **um seguimento de muro na mesma, conta um ponto**.

Não são dados pontos para **muros internos**.

Os pontos recebidos pelo jogador são marcados no **Tabuleiro de contagem de pontos**. Cada jogador move seu contador um espaço para frente para cada ponto recebido.



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

Estes são os pontos distribuídos no terceiro turno de contagem de pontos.

Exemplo: O jogador com o maior número de Pavilhões (Pavillon / Pavilion) ganha 16 pontos. O jogador com o segundo maior número de Pavilhões ganha 8 pontos. O jogador com o terceiro maior número ganha 1 ponto.



Final do Jogo

O jogo termina quando – no final do turno de um jogador – **não houver mais peças suficientes na sacolinha para preencher os espaços vazios no prédio do mercado**.

As peças de construções restantes no prédio do mercado são dadas aos jogadores que, em sua mão, tiverem maior quantia do dinheiro indicado ao lado da cada uma (não importa quanto custa efetivamente a construção). Se

Atenção: O prédio de mercado é preenchido com as peças restantes até quando for possível

dois ou mais jogadores tem a mesma quantia então a construção permanece no mercado. Peças de construção dadas a jogadores podem ser colocadas em seu Alhambra de acordo com as regras de construção.

O terceiro turno de contagem de pontos (turno de contagem final) acontece agora.

O jogador que possuir a liderança no Tabuleiro de Contagem de Pontos, após o último turno de contagem, é o vencedor. Se dois jogadores estiverem na mesma posição o jogo empata.

Regras Especiais para 2 Jogadores

As regras normais do Alhambra se aplicam com as seguintes mudanças:

O jogo possuirá apenas 3 cartas de dinheiro de cada tipo; **uma carta de cada tipo é removida**, ou seja, **somente 72 cartas** são utilizadas.

Existe um **terceiro jogador imaginário**.

Vamos chamá-lo Dirk. Dirk não constrói um Alhambra, mas coleta peças de construção.

Dirk não possui turnos.

No início do jogo 6 peças de construção são retiradas aleatoriamente da sacolinha e colocadas de lado para o Dirk – de maneira visível a ambos os jogadores.

Nos turnos de pontuação, Dirk ganha pontos pelas quantidades de peças diferentes, mas não pelo muro.

Diretamente depois do primeiro turno de contagem de pontos Dirk ganha mais 6 peças de construção.

Estas 6 peças também são retiradas aleatoriamente da sacolinha e colocadas junto com as outras.

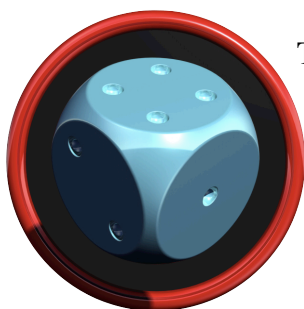
Após o **segundo turno de contagem de pontos Dirk ganha mais peças de construção.**

Desta vez ele não necessariamente ganha 6, mas **um terço das peças restantes na sacolinha (arredondado para baixo).**

Apenas uma regra é diferente para 2 jogadores:

Sempre que um jogador compra uma peça que não possa ser adicionada em seu Alhambra, ou ele coloca em seu tabuleiro de Reserva, **ou pode dar a peça ao Dirk.**

© Copyright 2003 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany.



Tradução: Romir G. E. Paulino

romir.blogspot.com

Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas, sempre leve em consideração a versão original, em inglês / alemão.