



# Alhambra

## ROLL & WRITE

Hra od Dirka Henna pre  
1 – 5 hráčov



### Zasadenie hry

Hráči predstavujú konkurenčných architektov, ktorých úlohou je vybudovať Alhambru. Budú stavať šesť rôznych typov budov: pavilóny, paláce, arkády, zámky, záhrady a veže. Každý chce postaviť viac budov jedného typu než jeho súper a získať tak pre seba najviac víťazných bodov (VB). Ďalšie body dostanú hráči za postavenie všetkých budov v rade a sílpci ich hráčskeho listu. Ten, kto bude pozorne sledovať svojich súperov a stavať správne budovy získa najviac bodov a stane sa víťazom hry.

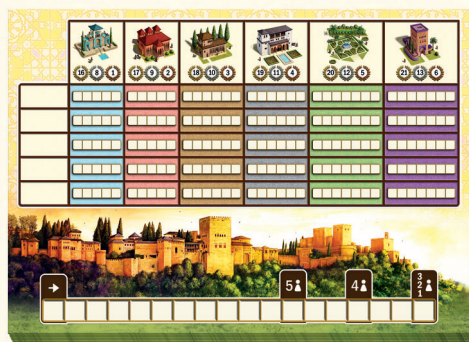
### Komponenty

- 1 hráčsky blok

– 100 obojstranných listov

- 1 bodovací blok

– 25 obojstranných listov



- 12 kociek – 6 žltých a 6 modrých



- 1 pravidlá



# Priprava hry pre 3 – 5 hráčov

1.) Každý hráč si vezme **jeden list z hráčskeho bloku**, **1 modrú a 1 žltú kocku** a pero (nie je súčasťou balenia).



2.) Náhodne sa určí **začínajúci hráč**. Ten si vezme **list z bodovacieho bloku** a zapíše do príslušných kolóniek mená všetkých hráčov.



3.) Začínajúci hráč a po ňom postupne, v smere hodinových ručičiek, všetci ostatní hráči hodia oboma svojimi kockami, položia ich na farbu i hodnotou zhodné políčko kociek na ich hráčskom liste a na mriežke preškrtnú budovu, ktorá sa nachádza na priesečníku týchto kociek.



**Poznámka:** Preškrtnutie budov budeme ďalej označovať ako ich "postavenie".

Začínajúci hráč zaznamená na bodovacom liste, ktoré budovy všetci hráči preškrtili (a teda postavili), a to tak, že preškrtnie *prvé voľné políčko zľava* v riadku daného hráča a stĺpci danej budovy. Vďaka tomu môžu všetci hráči počas celej hry jednoducho zistiť, kto už postavil koľko budov určitého typu.



Tento postup sa bude opakovať až pokým nebude mať **každý hráč postavené tri budovy**. Ak by mal hráč postaviť budovu, ktorá už postavená (*rozumej preškrtnutá*) je, hodí znova oboma kockami a to až dokiaľ sa mu nepodarí postaviť novú budovu.

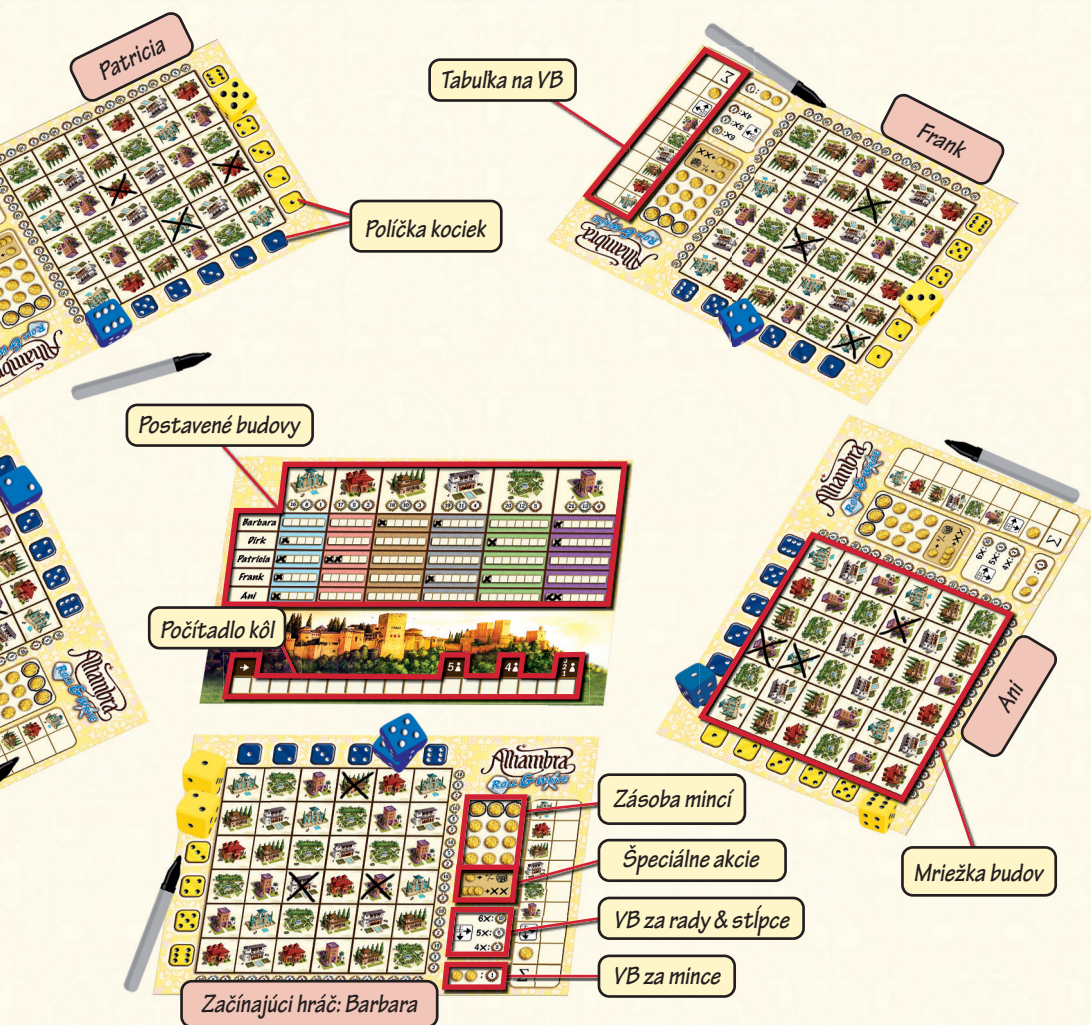


Nakoniec každý hráč znova hodí oboma kockami a tieto umiestni na farbu i hodnotou zhodné políčko kociek na jeho hracom liste.



Zmeny pri príprave hry pre 1 a 2 hráčov: pozrite stranu 10.





4.) Začínajúci hráč si vezme ďalšiu modrú a žltú kocku navyše, hodí nimi a opäť ich umiestni na vhodné políčka na jeho hráčskom liste. Ak by na danom mieste kocka už bola, položí ju na ňu.

5.) Všetci hráči začínajú hru s **troma mincami**, ktoré už sú v ich zásobe mincí na hráčskom liste označené krúžkom. Ak hráč počas hry využije mincu na špeciálnu akciu, preškrtnie mincu označenú krúžkom.

Zvyšné kocky, ako aj hráčsky a bodovací blok, už nie sú potrebné a môžete ich vrátiť do krabice.

# Priebeh hry

Alhambra Roll & Write sa hrá na pevne stanovený počet kôl, ktorý závisí od počtu hráčov.

Počet hráčov	5	4	3, 2, 1
Počet kôl	12	15	18

Kolo začína vždy začínajúci hráč, ostatní nasledujú v smere hodinových ručičiek. Zakaždým, keď je na ťahu začínajúci hráč, zaznačí na bodovacom liste aktuálne kolo.



Aktívny hráč má vo svojom ťahu na výber z dvoch akcií:

**✗ Postaviť budovu** alebo **✗ Získať mince**

Navyše k vybranej akcii môže hráč použiť nazbierané mince a vykonať špeciálnu akciu. Keď aktívny hráč jednu z dvoch akcií vykonal, je na ťahu ďalší hráč v poradí. Hra skončí po odohratí posledného kola, po ktorom nasleduje záverečné bodové vyhodnotenie.

## Ťah detailne

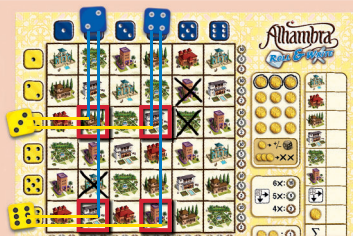
Aktívny hráč si **musí** vybrať jednu z dvoch možných akcií:

**✗ Postaviť budovu**

Hráč si na svojej mriežke budov vyberie ľubovoľný priesečník modrej a žltej kocky. Ak sú všetky 4 kocky na rozdielnych políčkach má hráč na výber zo 4 priesečníkov.

V prípade, že budova na priesečníku je už postavená, musí si hráč vybrať iný priesečník. Ak sú už postavené budovy na všetkých priesečníkoch, musí si hráč zvoliť akciu číslo 2: **✗ Získať mince**



Ak budova na priesečníku ešte postavená nie je, hráč ju postaví (*preškrtnie*). Začínajúci hráč zaznačí na bodovacom liste v riadku aktívneho hráča budovu, ktorú postavil tým, že preškrtnie *prvé voľné ľavé* políčko v stĺpci s danou budovou.





Príklad: Frank môže postaviť jednu z troch budov, nakoľko budova na štvrtom priesečníku už postavená je.



V prípade, že sa na bodovacom liste v riadku aktívneho hráča vyškrtne posledné voľné políčko v stĺpci budovy, získa tento hráč na konci kola VB za prvé miesto (ak sú ešte dostupné). Ak v rovnakom kole vyškrtne posledné voľné políčko rovnakej budovy viac hráčov, spočítajú sa body za všetky dosiahnuté miesta a rozdelia sa rovnomerne (zaokrúhlené nadol) medzi všetkých týchto hráčov. Ďalší hráči, ktorí zaplnia všetky políčka pri danej budove v niektorom neskoršom kole, môžu získať body už len za druhé, respektíve tretie miesto. Hráči si získané body zapisujú do tabuľky na VB do riadku danej budovy na ich hráčskych listoch.

			
	16	8	1
	17	9	2
<b>Barbara</b>	✗		
<b>Dirk</b>	✗✗✗		✗✗
<b>Patricia</b>	✗✗		✗✗✗✗
<b>Frank</b>	✗		✗✗✗✗
<b>Ani</b>	✗		✗

  
 +  
  
 = 26  
 26:2  
 = 13 VB

Příklad: Patricia aj Frank vyškrtali v rovnakom kole všetky políčka palácov (červené budovy), takže si rozdelia body za prvé a druhé miesto a obaja získajú 13 VB.

**Poznámka:** Pre lepšiu prehľadnosť odporúčame už získané body na bodovacom liste preškrtnúť.

Následne odstráni aktívny hráč zo svojho hráčskeho listu kocky, ktoré použil na postavenie budovy a položí ich pred seba.

Dvojicu kociek, ktoré mu na liste zostali, podá bez toho aby zmenil ich hodnotu, ďalšiemu hráčovi v poradí.

Hráč, ktorý kocky dostal, ich položí na farbou i hodnotou zhodné políčka kociek na jeho hráčskom liste. Ak by na danom políčku už kocka bola, položí novú kocku na ňu.

Pre ukončenie ťahu hodí aktívny hráč oboma kockami, ktoré mu zostali, a položí ich na zhodné políčka jeho hráčskeho listu, pripravené pre ďalšie kolo.

Potom je na ťahu ďalší hráč (jediný, ktorý má na hráčskom liste 4 kocky).



Příklad: Patricia dá jej nepoužitý pár kociek jej susedovi po ľavici. Ten umiestni tieto kocky bez toho, aby zmenil ich hodnotu, na políčka zhodné s číslom kociek na jeho hracom liste.



## Získať mince

Hráč si spočíta priesečníky všetkých 4 kociek, na ktorých už má postavenú budovu. Za každú takúto budovu získa 1 mincu.

**Poznámka:** Ak je postavená budova na 2 alebo 4 priesečníkoch, získa hráč 2, respektíve 4 mince.

Získané mince si hráč označí krúžkom v zásobe mincí na jeho hráčskom liste.

Ak už má zakrúžkované všetky mince v zásobe, nemôže získať ďalšie.



Následne hodí hráč jeho všetkými 4 kockami.

Potom si z nich vyberie jednu dvojicu (žltú a modrú kocku) a položí ich na zhodné políčka jeho hráčskeho listu.

Druhú dvojicu kociek, ktoré si nevybral, dá bez toho aby zmenil ich hodnotu, svojmu susedovi po ľavici a ten ich položí na zhodné políčka jeho hráčskeho listu.

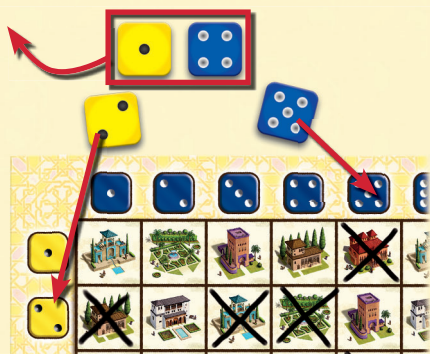
**Potom je na ťahu ďalší hráč v poradí.**



Príklad: Patricia získa 3 mince, nakoľko už má na 3 priesečníkoch postavené budovy.



Príklad: Všetky kombinácie kociek majú priesečník na dvoch rovnakých, už postavených, budovách. Patricia teda získa 4 mince.



Príklad: Patricia hodí všetkými 4 kockami a jednu dvojicu si nechá. Druhú dvojicu dá svojmu susedovi po ľavici.



# Použitie mincí na špeciálne akcie

Hráč **môže** vo svojom ťahu použiť získané mince a vykonať **jednu alebo viac** špeciálnych akcií.

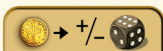
Ak špeciálnu akciu vykoná, preškrtnie vyžadovaný počet zakrúžkovaných mincí v zásobe mincí na jeho hráčskom liste.

V prípade, že hráč už nemá na špeciálnu akciu dostatok mincí, nesmie ju vykonať.



## Špeciálne akcie

### 1. Zmena hodnoty kocky



Za **jednu mincu** môže hráč na začiatku jeho ťahu zmeniť hodnotu jednej kocky o **jedno číslo** nahor alebo nadol. Hráč môže minúť aj viac mincí a zmeniť hodnotu jednej a/alebo viacerých kociek o daný počet čísiel. Nie je však povolené zmeniť hodnotu kocky s číslom 1 na 6 a naopak.

**Potom, čo zmenil hodnotu kocky/kociek, vykoná hráč jednu z dvoch možných akcií**

( **Postaviť budovu** alebo **Získať mince** ).



Příklad: Frank použije 3 mince a zníži hodnotu modrej kocky o 1 a žltej o 2.

### 2. Stavba dvoch budov



Za tri mince môže hráč *potom, čo už postavil budovu pri akcii* **Postaviť budovu**, postaviť ďalšiu budovu. Musí na to použiť 2 zatiaľ nevyužitú kocky, ktoré mu zostali (*nepoužil ich pri stavbe prvej budovy*). Začínajúci hráč zaznačí obe postavené budovy v riadku hráča na bodovacom liste.

Následne hodí hráč všetkými 4 kockami. Jednu dvojicu si ponechá a položí ich na vhodné políčka jeho hráčskeho listu. Dvojicu kociek, ktoré nepoužil dá hráčovi po ľavici, bez toho, aby zmenil ich hodnotu, a ten si ich položí na vhodné políčka jeho hráčskeho listu.



Příklad: Ani minie 3 mince a postaví v jej ťahu až 2 budovy.

# Koniec hry a záverečné bodovanie

Po poslednom kole (závislom od počtu hráčov) hra končí a prichádza záverečné bodovanie. Všetky body, ktoré hráči získajú, si zaznačia do ich bodovacej tabuľky na ich hráčskych listoch.



## Záverečné bodovanie

### 1. Typy budov

Ako prvé sa rozďajú body za jednotlivé typy budov.


Hráči, ktorí skončili v počte postavených budov konkrétneho typu na 1., 2. a 3. mieste získajú počet bodov na základe ich umiestnenia. Body pre 1., 2. a 3. miesto sú zobrazené pod obrázkom budovy v jej stĺpci.

Ak postavili viacerí hráči zhodný počet hodnotenej budovy, spočítajú sa body za všetky dosiahnuté miesta a rozďelia sa rovnomerne, zaokrúhlené nadol, medzi všetkých týchto hráčov.

**Poznámka:** Aby mal hráč právo na body, musí mať postavenú aspoň jednu budovu hodnoteného typu.

V prípade, že boli v priebehu hry body za hodnotený typ budovy už niektorému hráčovi pridelené, rozďajú sa pri záverečnom bodovaní len body za zostávajúce miesta.

Hráč, ktorý VB za hodnotený typ budovy už raz dostal, nemôže ich získať ešte raz.

		18 10 3
Barbara	XX	10 3 :2 = 6 VB
Dirk	XX	10 3 :2 = 6 VB
Patricia	XXXX	18
Frank	X	
Ani		

Príklad: Patricia je na 1. mieste a získa 18 VB.  
Barbara a Dirk sa podelia o body za 2. a 3. miesto a dostanú (po zaokrúhlení nadol) každý 6 VB.  
Frank nedostane nič.

		21 13 6
Barbara	XXXXX	13
Dirk	XXXX	6
Patricia	X	
Frank	XXX	
Ani	XXXXXXXX	 21

Príklad: Keďže Ani body za prvé miesto dostala už v priebehu hry, pripíšu si body pri záverečnom bodovaní len Barbara za 2. (13 VB) a Dirk za 3. miesto (6 VB).



## 2. Rady & stĺpce

Hráči získajú VB, ak majú v jednej rade a/alebo jednom stĺpci postavené aspoň 4 budovy (*nemusia susediť*). Hráči si skontrolujú počet postavených budov v každom rade a stĺpci samostatne. Získajú nasledujúci počet bodov:

Počet postavených budov v rade / stĺpci	4	5	6
Víťazné body (VB)	2	5	10

Všetky body za rady a stĺpce si hráči spočítajú a zapíšu do príslušnej kolónky bodovacej tabuľky na ich hráčskych listoch.



Príklad: Dirk postavil v jednej rade a dvoch stĺpcoch dostatok budov a získal dokopy 17 VB.

## 3. Mince

Za každé dve zakrúžkované, no nepreškrtnuté, mince získajú hráči po 1 VB a zapíšu ich do príslušnej kolónky bodovacej tabuľky.



Príklad: Dirkoví zostali na konci hry 3 nepoužitú mince a získali za ne 1 VB.

Nakoniec si všetci hráči spočítajú všetky body v ich bodovacej tabuľke a do posledného políčka zapíšu výsledok. Hráč s najvyšším počtom bodov je víťazom. V prípade, že má najvyšší počet bodov viac hráčov, títo sa o víťazstvo podelia.



## Varianty pre hru 1 a 2 hráčov



V hre 1 alebo 2 hráčov sa do hry pridávajú 2, respektíve 1 virtuálny hráč tak, *aby bol počet hráčov vždy 3*. Virtuálni hráči nezískavajú žiadne body, avšak v každom kole sa im na bodovacom liste zaškrtnie jedna budova, čo ovplyvní umiestnenie a zisk bodov ostatných hráčov pri záverečnom bodovaní.

## Zmeny v príprave hry pre hru 1 a 2 hráčov

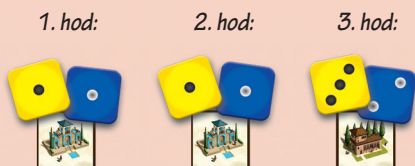
1.) Pre všetkých virtuálnych hráčov sa pripraví jeden pár kociek.



2.) Začínajúci hráč zapíše každého virtuálneho hráča do samostatného radu v bodovacej tabuľke a za každého z nich hodí 3-krát kockami, aby určil ich 3 počiatočné postavené budovy. Tie následne zaznačí do radu príslušného hráča na bodovacej listine.

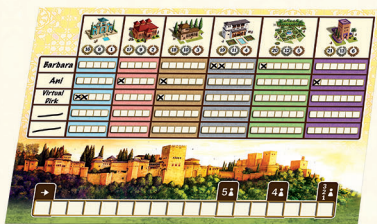
Keďže nemajú virtuálni hráči žiadny hráčsky list, na ktorom by postavené budovy vyškrtávali, hod kociek s hodnotou ako padla už predtým, vedie k tomu, že postavia ďalšiu budovu rovnakého typu.

Príklad:



				
	16 5 1	17 9 2	18 10 3	19 11
Barbara				XX
Ani		X	X	
Virtuálny Dirk	XX		X	

Príklad prípravy pre hru 2 hráčov:



Virtuálny Dirk

Začínajúci hráč: Barbara



## Zmeny v priebehu hry v hre 2 hráčov

Hráči si posúvajú kocky len medzi sebou, virtuálny hráč nikdy žiadne kocky nedostane.

Obaja hráči vykonajú svoje ťahy rovnako ako v hre viacerých hráčov, a až potom je na ťahu virtuálny hráč.

Začínajúci hráč hodí kockami virtuálneho hráča a na bodovacom liste zaznačí budovu, ktorú virtuálny hráč postavil.

Ak virtuálny hráč postaví všetky budovy jedného typu, nezíska za to síce žiadne body, avšak body za dané miesto sa preškrtnú a žiadny z hráčov ich už nemôže získať.

V prípade, že virtuálny hráč bude mať postaviť typ budovy, ktorý už má celý vyškrtaný, hádže začínajúci hráč jeho kockami dokiaľ nehodí hodnoty, ktoré dovoľia virtuálnemu hráčovi postaviť novú budovu.

Príklad: Za virtuálneho hráča Dirka sa musí znova hodiť kockami, nakoľko má postavené už všetky modré budovy.

Počas záverečného bodovania síce virtuálny hráč nezískava žiadne body, no bude mať vplyv na určovanie poradia hráčov pri počte postavených typov budov.

*Príklad:*

	 8	 9	 10	 11	 12	 13
Barbara	X	X X X X	X	X X X	X X X X	X X X X X
Ani	X X	X X X	X X	X X	X X X	X X X X X
Virtuálny Dirk	X X X X X	X	X	X X X X	X X X X	X X X
—						
—						

	Barbara	Ani
	1	8
	17	9
	6	18
	11	4
	12	12
	21	13

## Zmeny v priebehu hry v hre 1 hráča

Hra prebieha rovnako ako v hre 2 hráčov s tým rozdielom, že po vykonaní svojho ťahu hádže hráč kockami za oboch virtuálnych hráčov.

Hráč neposúva ďalej nepoužité kocky, ale nechá ich položené na svojom hráčskom liste. Znova hodí použitými kockami a položí si ich na príslušné miesta jeho hráčskeho listu, pripravené pre ďalší ťah.

Cieľom hry je získať čo najviac bodov.

Čím viac bodov hráč nahrá, tým je úspešnejší.



Príklad: Barbara znovu hodí použité kocky a položí ich na vhodné políčka jej hráčskeho listu.

## Varianty sólovej hry

Pre ešte väčšiu výzvu môže hráč súperiť s 3 alebo 4 virtuálnymi hráčmi.

V takom prípade sa upraví počet herných kôl na základe počtu hráčov.



Príklad pre sólo hru s 3 virtuálnymi hráčmi.

Namiesto snahy získať čo najviac bodov je taktiež možné hrať proti virtuálnym hráčom.

V takom prípade získajú virtuálni hráči, rovnako ako bežní hráči, všetky body za postavené budovy a navyše sa im na konci hry, keďže nezískavajú žiadne body za rady, stĺpce a mince, pripočítajú ešte aj body na základe tabuľky vpravo:

2 virtuálni hráči	21 bonusových bodov
3 virtuálni hráči	18 bonusových bodov
4 virtuálni hráči	15 bonusových bodov

	16 8 3	17 9 2	10 3	19 11 4	20 12 5	21 13 6
Barbara	X	X	X	X	X	X
Virtuálny Dirk	X	X	X	X	X	X
Virtuálny Dirki	X	X	X	X	X	X
Virtuálny Dirkelson	X	X	X	X	X	X

Barbara	Virtuálny Dirk	Virtuálny Dirki	Virtuálny Dirkelson
16	16	4	4
13	1	13	1
6	6	1	18
11	2	19	2
20	8	8	1
21	9	1	9
16	18	18	18
Σ 87	Σ 60	Σ 62	Σ 52