

ALHAMBRA

Hra Dirka Henna pro 2-6 hráčů
Český překlad – Miloš Procházka, Altar

Nejlepší stavitelé z celé Evropy i Arábie se sjíždějí do Granady, aby ukázali světu své umění a schopnosti. Najmi nejvhodnější pracovníky a dohlédni na to, abys měl vždy dostatek peněz ve správné měně – protože ať najmeš kameníky ze severu či zahradníky z jihu, všichni budou chtít mzdu ve své domácí měně.

Vztyč věže, vysaď zahrady, postav pavilóny a arkády, vybuduj honosná sídla – a postav tak ten nejnádhernější palác pod sluncem.

OBSAH

- 6 startovních čtverců – zobrazujících známou Lví kašnu z Alhambry
- 54 čtverců staveb – představujících 6 různých druhů budov. Ty slouží jako stavební kameny pro stavbu paláců jednotlivých hráčů. Každá stavba může být až ze tří stran obehnaná zdí.
- 1 desku staveniště – na něm jsou čtyři pole, každé pro jeden čtverec. Každé pole odpovídá svou barvou jedné měně.
- 1 bodovací deska - na počítání vítězných bodů
- 12 žetonů v šesti barvách – vždy jeden k označení hráče a jeden k zaznamenávání jeho bodů
- 108 karet bankovek ve 4 různých měnách – slouží k nakupování jednotlivých čtverců staveb při budování paláce
- 2 „Wertung“ (bodovací) karty – ty jsou taženy náhodně v průběhu hry (z hromádky karet bankovek)
- 6 rezervních desek s přehledem staveb a vítězných bodů
- 1 plátěný pytlík
- 1 pravidla

CÍL HRY

Když se objeví bodovací karta (resp. když dojdou čtverce staveb), hráč, který postavil nejvíce určitých staveb (t.j. čtverců určité barvy), získá vítězné body. Dále všichni hráči získají vítězné body za nejdelší spojitou vnější zeď paláce.

Při každém dalším bodování se zvyšuje množství získávaných vítězných bodů. Zvítězí ten, kdo bude mít na konci hry nejvíce bodů.

PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč obdrží jeden startovní čtverec (s kašnou), který položí před sebe na stůl, a dále 2 žetony stejné barvy. Jeden z nich položí na svůj startovní čtverec, druhý na dolní levý roh bodovací desky.
- Do pytlíku umístí 54 čtverců staveb, promíchej a pytlík polož na stůl.
- Doprostřed stolu umístí desku staveniště, na kraj stolu bodovací desku.
- Vytáhne z pytlíku 4 náhodné čtverce staveb a postupně je umístí do polí na desce staveniště.

- Každý hráč si vezme rezervní desku a vyloží ji před sebe na stůl. Na desce je kromě rezervního prostoru také přehled, který informuje o počtu čtverců staveb v jednotlivých barvách a o tom, kolik vítězných bodů za ně lze získat.
- Z balíčku karet bankovek odstraň 2 „Wertung“ (bodovací) karty a dočasně je odlož bokem. Zbytek karet dobře promíchej.
- Nyní obdrží každý hráč peníze do začátku. Každý hráč si otevřeně bere karty bankovek tak dlouho, až jejich celková hodnota dosáhne nebo přesáhne 20 (různé měny zatím nemají žádný vliv). Totéž pak provedou i ostatní hráči. Až budou mít všichni peníze, vezmou si je do ruky a dále už je ostatním neukazují.
- Hráč, který obdržel nejméně karet bankovek, začíná. Je-li takových hráčů více, začíná ten s menší celkovou hodnotou bankovek. Pokud ani to neurčí jednoznačně začínajícího hráče, začíná mladší.
- Dále vylož 4 karty bankovek vedle desky staveniště, tak, aby je všichni viděli (lícem vzhůru).
- Zbylé karty bankovek rozděl na 5 přibližně stejných hromádek. Zamíchej „1. Wertung“ (1. bodovací) kartu do druhé hromádky a „2. Wertung“ (2. bodovací) kartu do čtvrté hromádky. Pak dej hromádky na sebe (první nahoru, pod ni druhou, pak třetí, čtvrtou, pátou až dospod). Balíček pak polož vedle desky staveniště (lícem dolů).

HRA

Hra postupuje ve směru hodinových ručiček od začínajícího hráče. Hráč, který je na řadě, musí provést jednu ze tří možných akcí:

- Vzít si peníze
- Koupit si čtverec stavby a umístit jej do svého paláce
- Pozměnit svůj palác

1. Braní peněz

Můžeš si vzít jednu ze čtyř vyložených karet bankovek. Nebo si můžeš vzít více karet bankovek, ale součet jejich hodnot nesmí přesáhnout 5 (různé měny zde nemají žádný vliv). Na konci tvého tahu se čtveřice karet zase doplní.

2. Nákup a umístění čtverce stavby

a. Nákup

Můžeš si koupit čtverec stavby z kteréhokoliv pole na desce staveniště. Musíš však zaplatit cenu na něm vytištěnou v měně, odpovídající (barvou) poli, na němž čtverec stavby leží. Můžeš zaplatit i více, ale zpět nic nedostaneš (rozměňovat nelze).

Utracené peníze vytvoří odkládací hromádku poblíž desky staveniště.

Pokud zaplatíš uvedenou cenu přesně, hraj ještě jednou – opět si vyber jednu ze tří uvedených možností.

Dokud hraješ, čtverce budov se na desku staveniště nedoplňují. Doplní se až na konci tvého tahu.

b. Umístění

Nové čtverce staveb se umísťují na konci kola: buď si jimi rozšíříš svůj palác, nebo je umístíš na rezervní desku. Na rezervní desce můžeš mít neomezené množství čtverců staveb.

Pravidla pro stavbu paláce

Při stavění paláce je nutno dodržovat následující pravidla:

- Všechny čtverce staveb musí mít stejný směr, jako startovní čtverec (tj. všechny střechy musí směřovat vzhůru).
- Okraje sousedních čtverců na sebe musí navazovat – buď musí být zeď na obou sousedících okrajích čtverců, nebo ani na jednom.
- Každý nově postavený čtverec musí být dosažitelný ze startovního čtverce, aniž by se při pohybu ze startovního na nový muselo projít zdi či místem bez umístěných čtverců.
- Každý nový čtverec musí aspoň jednou stranou přiléhat k dříve umístěným čtvercům (nestačí, aby se dotýkal rohem).
- Nesmí se vytvořit žádné díry uvnitř paláce (tj. prázdná místa, obestavená ze všech stran čtverci staveb).

3. Pozměnění paláce

Palác můžeš měnit následujícími způsoby:

- Můžeš přesunout jeden čtverec stavby z rezervy do paláce.
- Můžeš přesunout jeden čtverec stavby z paláce do rezervy.
- Můžeš prohodit jeden čtverec stavby z paláce za jeden z rezervy (musíš jej v paláci umístit na stejné místo).

Při pozměňování paláce musí být dodrženy všechny pravidla pro stavbu paláce. Startovní čtverec nesmí být nikdy odstraněn ani vyměněn.

Na konci tahu

Nakoupené čtverce staveb umístí do svého paláce nebo rezervy na konci svého tahu. Poté doplní případné chybějící karty bankovek a chybějící čtverce staveb na desku staveniště. Následuje kolo dalšího hráče.

Pokud dojdou karty bankovek, zamíchej hromádku odložených karet bankovek a tak z nich vytvoř novou hromádku.

ZÍSKÁVÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

- V průběhu hry se získávají vítězné body třikrát. První dvě fáze získávání bodů nastanou, když se z hromádky karet bankovek při doplňování čtveřice vytáhne karta „Wertung“. Třetí a poslední fáze získávání bodů nastane na konci hry (poté, co nelze doplnit desku staveniště pro nedostatek čtverců staveb).
- Když je tažena bodovací karta, dej ji před hráče, jehož tah měl začít. Bodování se provede ihned, ještě před jeho tahem. Po přidělení bodů hra normálně pokračuje tam, kde byla přerušena a bodovací kartu můžeš odstranit.
- Při každém bodování jsou přiděleny body jak za většinu staveb, tak za nejdelší vnější zeď paláce.
- Vítězné body se zaznamenávají na bodovací desce.

Vítězné body za většinu budov

Body jsou přidělovány za každý typ budovy. Ten, kdo má většinu čtverců budov určitého typu (barvy), získá body uvedené ve sloupci nadepsaném „1. Platz“ („1. místo“) na bodovací kartě.

- Když je tažena karta „1. Wertung“, získává za každý typ budovy body pouze první. Při pozdějším bodování získávají body i hráči na dalších místech.
- Při druhém bodování (když je tažena karta „2. Wertung“), získávají body hráči s největším a druhým největším počtem čtverců určitého typu.
- Třetí bodování se provádí na konci hry. Při něm dostávají body první, druhý a třetí hráč za každý typ budovy.
- Pokud má více hráčů stejný počet čtverců budov daného typu, body za odpovídající místa se mezi ně rozdělí rovným dílem (zaokrouhluj dolů). *Příklad: V druhé bodovací fázi mají Kim a Nina oba nejvíce čtverců „Türme“. Body za první a druhé místo si tedy rozdělí rovným dílem: $(13 + 6) / 2 = 19 / 2 = 9,5$. Každý z nich tedy dostane 9 bodů.*
- **POZOR!** Čtverce budov v rezervě se nezapočítávají.

Vítězné body za vnější zdi

Kromě bodů za nejvíce budov jednotlivých typů získá každý hráč body za svou nejdelší spojitou vnější zeď paláce.

- Každá hrana čtverce obsahující část nejdelší vnější zdi je za 1 vítězný bod.
- Oboustranné zdi jsou vnitřní a tudíž se za ně žádné body nepřidělují.

KONEC HRY

Hra končí, když je z pytlíku vytažen poslední čtverec budov.

Zbýlé čtverce budov ze staveniště získají hráči, kteří mají v ruce nejvíce peněz odpovídající měny (cena budovy nehraje roli). Mají-li nejvíce peněz dané měny dva hráči, budovu nezíská nikdo. Tyto čtverce pak mohou být přidány do paláců v souladu s pravidly pro stavění.

Nyní se provede třetí a poslední bodování.

Ten, kdo získal nejvíce vítězných bodů, vítězí. Pokud nejvíce bodů získali dva či více hráčů, vítězí všichni tito hráči.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA PRO DVA HRÁČE

Použij výše uvedená pravidla s následujícími odchylkami:

- Každá karta bankovky je v balíčku přesně třikrát. Odstraň jednu kopii od každé (v balíčku zůstane 72 karet bankovek).
- Hry se účastní imaginární třetí hráč jménem Dirk. Dirk nestaví palác, ale sbírá čtverce staveb. Nemá vlastní tah.
- Na začátku hry si lízní pro Dirka 6 čtverců budov a dej je stranou – tak, abyste je oba dobře viděli.
- Při bodování Dirk dostává body za většinu budov, ne však za zeď paláce.
- Ihned po prvním bodování obdrží Dirk dalších 6 čtverců budov (opět náhodně vylosovaných a umístěných k prvním šesti).
- Po druhém bodování obdrží Dirk opět čtverce budov. Tentokrát jich však nemusí být 6 – dostane třetinu čtverců budov, které zbývají v pytlíku (zaokrouhleno dolů).
- Pokaždé, když si hráč koupí čtverec budovy, nemusí jej přidat ke svému paláci či do rezervy, ale může jej věnovat Dirkovi.

Pomůcka pro hráče Alhambry

Když jsi na řadě, musíš provést jednu ze tří možných akcí:

1. Vztít si peníze

Můžeš si vztít jednu ze čtyř vyložených karet bankovek. Nebo si můžeš vztít více karet bankovek, ale součet jejich hodnot nesmí přesáhnout 5 (různé měny zde nemají žádný vliv). Na konci tvého tahu se čtveřice karet zase doplní.

2. Koupit si a umístit čtverec stavby

a) Nákup

Můžeš si koupit čtverec stavby z kteréhokoliv pole na desce staveniště. Musíš však zaplatit cenu na něm vytištěnou v měně, odpovídající (barvou) poli, na němž čtverec stavby leží. Můžeš zaplatit i více, ale zpět nic nedostaneš (rozměňovat nelze).

Utracené peníze vytvoří odkládací hromádku poblíž desky staveniště.

Pokud zaplatíš uvedenou cenu přesně, hraj ještě jednou – opět si vyber jednu ze tří uvedených možností.

Dokud hraješ, čtverce budov se na desku staveniště nedoplňují. Doplní se až na konci tvého tahu.

b) Umístění

Nové čtverce staveb se umísťují na konci kola: buď si jimi rozšíříš svůj palác, nebo je umístíš na rezervní desku. Na rezervní desce můžeš mít neomezené množství čtverců staveb.

Pomůcka pro hráče Alhambry

Když jsi na řadě, musíš provést jednu ze tří možných akcí:

1. Vztít si peníze

Můžeš si vztít jednu ze čtyř vyložených karet bankovek. Nebo si můžeš vztít více karet bankovek, ale součet jejich hodnot nesmí přesáhnout 5 (různé měny zde nemají žádný vliv). Na konci tvého tahu se čtveřice karet zase doplní.

2. Koupit si a umístit čtverec stavby

a) Nákup

Můžeš si koupit čtverec stavby z kteréhokoliv pole na desce staveniště. Musíš však zaplatit cenu na něm vytištěnou v měně, odpovídající (barvou) poli, na němž čtverec stavby leží. Můžeš zaplatit i více, ale zpět nic nedostaneš (rozměňovat nelze).

Utracené peníze vytvoří odkládací hromádku poblíž desky staveniště.

Pokud zaplatíš uvedenou cenu přesně, hraj ještě jednou – opět si vyber jednu ze tří uvedených možností.

Dokud hraješ, čtverce budov se na desku staveniště nedoplňují. Doplní se až na konci tvého tahu.

b) Umístění

Nové čtverce staveb se umísťují na konci kola: buď si jimi rozšíříš svůj palác, nebo je umístíš na rezervní desku. Na rezervní desce můžeš mít neomezené množství čtverců staveb.

Pravidla pro stavbu paláce

Při stavění paláce je nutno dodržovat následující pravidla:

- Všechny čtverce staveb musí mít stejný směr, jako startovní čtverec (t.j. všechny střechy musí směřovat vzhůru).
- Okraje sousedních čtverců na sebe musí navazovat – buď musí být zeď na obou sousedících okrajích čtverců, nebo ani na jednom.
- Každý nově postavený čtverec musí být dosažitelný ze startovního čtverce, aniž by se při pohybu ze startovního na nový muselo projít zdí či místem bez umístěných čtverců.
- Každý nový čtverec musí aspoň jednou stranou přiléhat k dříve umístěným čtvercům (nestačí, aby se dotýkal rohem).
- Nesmí se vytvořit žádné díry uvnitř paláce (t.j. prázdná místa, obestavěná ze všech stran čtverci staveb).

3. Pozměnění paláce

Palác můžeš měnit následujícími způsoby:

- Můžeš přesunout jeden čtverec stavby z rezervy do paláce.
- Můžeš přesunout jeden čtverec stavby z paláce do rezervy.
- Můžeš prohodit jeden čtverec stavby z paláce za jeden z rezervy (musíš jej v paláci umístit na stejné místo).

Při pozměňování paláce musí být dodrženy všechny pravidla pro stavbu paláce. Startovní čtverec nesmí být nikdy odstraněn ani vyměněn.

Pravidla pro stavbu paláce

Při stavění paláce je nutno dodržovat následující pravidla:

- Všechny čtverce staveb musí mít stejný směr, jako startovní čtverec (t.j. všechny střechy musí směřovat vzhůru).
- Okraje sousedních čtverců na sebe musí navazovat – buď musí být zeď na obou sousedících okrajích čtverců, nebo ani na jednom.
- Každý nově postavený čtverec musí být dosažitelný ze startovního čtverce, aniž by se při pohybu ze startovního na nový muselo projít zdí či místem bez umístěných čtverců.
- Každý nový čtverec musí aspoň jednou stranou přiléhat k dříve umístěným čtvercům (nestačí, aby se dotýkal rohem).
- Nesmí se vytvořit žádné díry uvnitř paláce (t.j. prázdná místa, obestavěná ze všech stran čtverci staveb).

3. Pozměnění paláce

Palác můžeš měnit následujícími způsoby:

- Můžeš přesunout jeden čtverec stavby z rezervy do paláce.
- Můžeš přesunout jeden čtverec stavby z paláce do rezervy.
- Můžeš prohodit jeden čtverec stavby z paláce za jeden z rezervy (musíš jej v paláci umístit na stejné místo).

Při pozměňování paláce musí být dodrženy všechny pravidla pro stavbu paláce. Startovní čtverec nesmí být nikdy odstraněn ani vyměněn.