

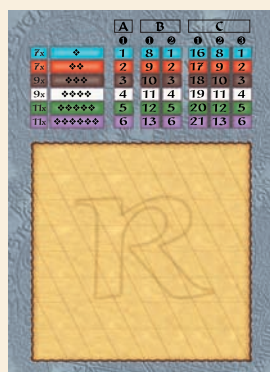
Ettevalmistus mänguks

Iga mängija saab ühe **stardikaardi**, mille paneb enda ette lauale, ja **2** valitud värvi **nuppu**. Üks nupp pannakse stardikaardile, teine punktiarvestuse laua alumisse nurka vasakul, koos teiste mängijate nuppudega.

Mängu 54 ehituskaarti pannakse kotti ja segatakse.

Ehitusturg pannakse laua keskele, **punktiarvestuse tabel** - laua otsa.

Kaardikotist võetakse pimesi **4 ehituskaarti** ja pannakse need samas järjekorras nelja ruudu peale, mis on **ehitusturul**, alates ruudust numbriga 1.



Iga mängija saab **tagavaraehitiste hoidmiseks laua koos punktiarvestuse laua**ga. Mängijad panevad need enda ette nii, et saavad neid pilguga täielikult haarata. Punktiarvestuse tabelites on näidatud, mitu iga tüüpi ehituskaarti mängus on ja mitu punkti võib nende eest teenida.

Mõlemad punktiarvestuse kaardid võetakse **rahakaartide hunnikust** ja pannakse mõneks ajaks kõrvale: hunnikusse jäänud kaardid segatakse.

Igale mängijale antakse **algne rahasumma**. Selleks võetakse ühe kaardi kaupa rahakaartide hunnikust ja pannakse avatult iga mängija ette, kuni tal on **20 või enam rahaühikut** (valuutast olenemata). Edasi antakse raha järgmisele mängijale. Kui raha on jagatud kõikidele mängijatele, võtavad mängijad oma rahakaardid. Nüüd hoiab iga mängija oma rahakaardid salajas.

Mängijal, kellel on kõige vähem rahakaarte, on õigus mängu alustada. Kui kahel või enamal mängijal on ühesugune kaartide arv, alustab mängu see, kelle rahasumma on väiksem. Kui ka siin on võrdsus, alustab mängu noorim nendest mängijatest.

Lõpuks avatakse veel **4 rahakaarti**, võttes need rahakaartide hunnikust ja pannakse avatuna laua keskele ehitusturu kõrvale.

Ülejäänud rahakaardid jagatakse viieks umbes võrdseks pakiks. Asetage „Esimese punktiarvestuse etapi“ kaart teise pakki, ja „Teise punktiarvestuse etapi“ kaart neljandasse pakki. Siis panna kõik viis pakki uuesti kokku selliselt: viies pakk kõige all, siis neljas, kolmas, teine ja lõpuks esimene kõige peale. Kogu kaardipakk (kaardid on ümberpööratult) pannakse ehitusturu kõrvale.

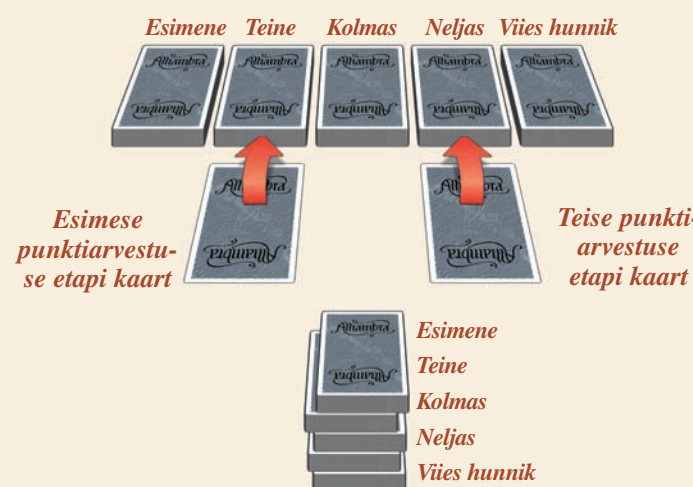


Stardikaart



Ehitusturg

Märkus: see garanteerib, et kõik mängijad saavad raha, mille summa ei ületa 28 ja ei ole alla 20.



Märkus: see garanteerib, et mõlemad punktiarvestuse etapi kaardid tõmmatakse välja õigel ajal: ei liiga vara ega liiga hilja ega ka liiga kiiresti teineteise järel.

Kuidas mängida

Mängitakse järjekorras, mis vastab kellaosuti liikumise suunale, alates mängu alustajast (nagu kirjeldatud mängu ettevalmistamise alajaotuses).

Mängija, kelle kord on käia, peab tegema üht kolmest tegevusest:

- **Võtta raha**
- **Osta ja asetada lauale ehituskaart**
- **Oma Alhambra ümber planeerida**

Kui mängija lõpetab oma käigu, siis võetud raha või ehituskaartide asemele pannakse teised rahakaardid (võetakse paki pealt) või ehituskaardid (tõmmatakse pimesi kaardikotist), et enne järgmise mängija käiku oleks igat tüüpi kaarte 4 tükki.

■ **Raha võtmine**

Mängija võib võtta ühe **ükskõik millise nähtavana asetatud rahakaardi** või **mitu rahakaarti**, kuid nende **kogusumma ei tohi ületada 5 ühikut** (valuutast olenemata).



Näide: Te võite võtta mõlemad kaardid, mis on vasakul pool või ükskõik millise kaardi, mis on paremal poolel.

■ **Osta ja asetada lauale ehituskaardi**

Mängija võib ehitusturul osta **ehituskaardi**. Kaardi eest peab maksma **vähemalt kaardi peal näidatud** summa, kulutades vaid ostetava kaardi kõrval olevat ehitusturu kaardil näidatud valuutas. **Tähelepanu:** raha tagasi ei anta!

Raha, mis on makstud ehituskaardi eest, pannakse eraldi pakki ehitusturu kõrvale.

Kui Te maksite ehituskaardi eest täpse summa, võite jätkata oma käiku. Te võite valida, millist kolmest tegevusest teha veel üks kord.

Kuni mängija pole veel lõpetanud oma käiku, **ei tohi ehitusturule uusi ehituskaarte lisada**. Alles **mängija käigu lõppedes** täidetakse tühjad ruudud uute ehituskaartidega. Seega saab ühe käigu ajal teha kõige rohkem 5 tegevust (kui neli korda makstakse täpne rahasumma ehituskaartide eest ja pärast seda valitakse kas raha võtmine või oma Alhambra ümberplaneerimine). Mängija käigu ajal, kuni see pole lõpetatud, hoitakse ostetud ehituskaardid eraldi - neid ei panda ei tagavaraehitiste hoidmise lauale, ega oma Alhambra. Käigu ajal omandatud uusi ehituskaarte kasutatakse alles käigu lõpus.

Kaardi lauale asetamine

Te võite: kas asetada uus kaart oma ehitatava Alhambra juurde, või panna see tagavaraehitiste hoidmise lauale. Tagavaraehitiste hoidmise laual võib Teil olla piiramatult arv kaarte.



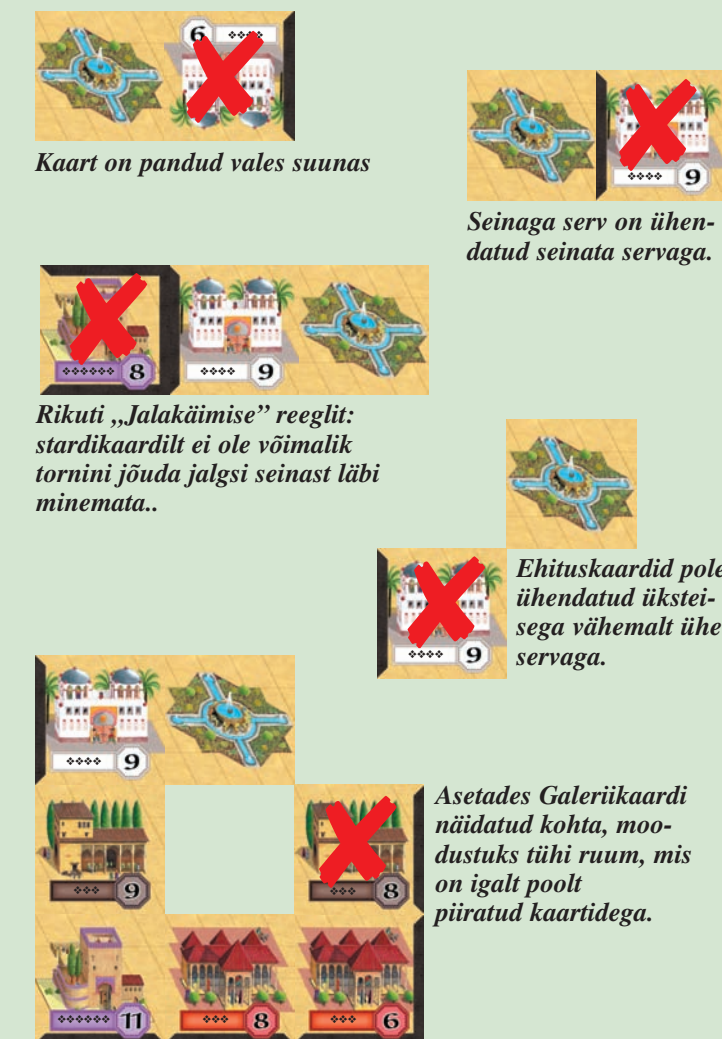
Näide: Te soovite osta oma Alhambra jaoks aeda. Pakutava aia hind on 10 teenari. Teil on enda käes kaks kaarti selles valuutas ja Te otsustate aia ära osta. Kuna Te ei saa maksta täpset summat (Teil on 11 teenarit), Teie käik sellega lõpebki, ja raha tagasi Te ei saa.

Alhambra ehitusreeglid

Oma Alhambra peate ehitama järgmiste reeglite kohaselt:

- Kõik ehituskaardid peavad olema asetatud **samas suunas**, nagu on Teie stardikaart (näit. kõik katused peavad olema ülespoole).
- **Ühendatavate detailide servad peavad olema ühesugused**, s.t. mõlemal peab olema kas sein või mitte
- Iga uue ehituskaardi peate asetama sedasi, et jõuaksite selleni „jalgsi“, alustades stardikaardist, ületamata ühtegi seina ega lahkudes ehituskaartidelt.
- Iga uue kaardi peab ühendama Teie Alhambraga **vähemalt ühe serva kaudu** (mitte vaid nurgaga).
- Te ei tohi jätta **mingeid „tühimikke“** (s.t. tühja ruumi, mis on igast küljest piiratud ehituskaartidega).

Keelatud ehituskaartide kombinatsioonid:



Kaart on pandud vales suunas

Seinaga serv on ühendatud seinata servaga.

Rikuti „Jalakäimise“ reeglit: stardikaardilt ei ole võimalik tornini jõuda jalgsi seinast läbi minemata..

Ehituskaardid pole ühendatud üksteisega vähemalt ühe servaga.

Asetades Galerükaardi näidatud kohta, moodustuks tühi ruum, mis on igalt poolt piiratud kaartidega.

Alhambra ümberplaneerimine.

On kolm Alhambra ümberplaneerimise viisi:

- Te võite võtta ehituskaardi oma **ehitiste tagavaralaualt ja panna see oma Alhambra juurde**.
- Te võite oma Alhambra **ära võtta** ehituskaardi ja panna see oma tagavaraehitiste hoidmise lauale.
- Te võite oma tagavaraehitiste laualt võetud ehituskaardi **vahetada** Alhambra kaardi vastu. Uue ehituskaardi peab panema Alhambra täpselt samasse kohta, kus oli eemaldatud kaart.

Alhambra ümberplaneerimisel tuleb kinni pidada ehitusreeglitest. **On keelatud eemaldada stardikaart või vahetada see teise kaardi vastu.**

Näide: te ostate ehituskaardi ja maksate selle eest täpse summa, seega Teie käik ei ole veel lõppenud.

Te otsustate osta teise ehituskaardi ja jällegi suutsite selle eest maksta täpse summa.

Seega Teie käik jätkub ja Te otsustate oma Alhambra ümber planeerida. Te võite näiteks võtta ehituskaardi oma Alhambra ja vahetada see kaardi vastu oma tagavaraehitiste laualt. Sel momendil Teie käik hakkab juba lõppema. Nüüd võite panna äsjaostetud kaardid oma Alhambra kõige sobivasse kohta seal või alternatiivina võite asetada need tagavaralauale.

Käigu lõpetamine

Alles käigu lõpetamisel - pärast kõiki ümberplaneerimisi, mida oli võimalik teha - võite Te lisada kõik ostetud ehitised oma Alhambrasse või panna need tagavaraehitiste lauale. Uued ostetud ehituskaardid võib lauale asetada sellises järjekorras, nagu ise soovite.

Teie käigu lõppemise järel tuleb teise mängija järjekord. Kuni teine mängija otsustab, mis käiku valida, vahetatakse kõik võetud raha- ja ehituskaardid uute vastu nii, et igas nende tüübis (nii valuuta- kui ka ehitistüübis) oleks jällegi 4. Kui mängu ajal rahakaardid otsa saavad, segatakse uuesti mängust kõrvaldatud kaardid ja nendest moodustatakse uus kaardipakk.



Näide: eemaldati kaardid ruutude 2 ja 4. Ruudud täidetakse uuesti järjekorras - enne 2 ja siis 4.

Punktiarvestus

Ühe mängu ajal on 3 punktiarvestuse etappi. Kaks esimest toimuvad siis, kui avatakse punktiarvestuse kaardid, mis on rahakaartide pakis. Kolmas ja viimane punktiarvestuse etapp toimub mängu lõpus.

Kui satutakse võtma punktiarvestuse kaarti, pannakse see kõrvale (võetakse mängust välja) ja avatakse järgmine või järgmised rahakaardid, kuni avatud rahakaartide arv on neli. Kuid enne järgmise mängija käiku loetakse punktid kokku.

Iga punktiarvestuse etapi ajal antakse punkte nendele mängijatele, kellel on kõige rohkem vastavat tüüpi ehituskaarte. Mängijad saavad punkte ka pikima seinasaaga eest oma Alhambra ümber.

Punktid, mis antakse iga ehitistüübi suurima kaartide arvu eest

Punktid antakse sellele mängijale, kellel on suurim arv vastava ehitistüübi kaarte. Antavate punktide arv sõltub ehitistüübist.

Igal juhul mängija, kellel on kõige rohkem ühte tüüpi ehituskaarte, saab niipalju punkte esimese koha eest, kui palju on näidatud punktiarvestuskaardil ehitise nimetuse kõrval.

„Esimesel punktiarvestuse etapi ” saavad punkte vaid need mängijad, kellel on kõige rohkem sama tüüpi ehituskaarte.

Järgmiste etappide ajal loetakse punkte järgmiselt: „Teise punktiarvestuse etapi” ajal (mis toimub, kui tõmmatakse „Teise punktiarvestuse etapi kaart”) antakse punkte nendele mängijatele, kes on vastavat tüüpi kaartide arvu poolest esimesel ja teisel kohal.

Kui mitu mängijat on kogunud sama ehitistüüpi kaarte ühepalju, siis punktid vastavate kohtade eest jagatakse mängijate vahel. Jagatud punktid ümardatakse alati nende väärtuses allapoole.

Märkus: punktiarvestuse ajal pole ehitise hind oluline. Tähtis on vaid kogutud ja Alhambras kasutatud ehituskaartide arv! Teil peab olema vähemalt 1 teatud tüüpi ehituskaart, et võiksite saada punkte selle ehitistüübi eest.

- A -

♦	1
♦♦	2
♦♦♦	3
♦♦♦♦	4
♦♦♦♦♦	5
♦♦♦♦♦♦	6

Näide: Esimese punktiarvestuse ajal saab 4 punkti mängija, kellel on kõige rohkem lossikaarte.

- B -

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

Näide: Teise punktiarvestuse ajal mängija, kellel on kõige rohkem tornikaarte, saab 13 punkti. Mängija, kellel on teisel kohal olev arv tornikaarte, saab 6 punkti.

Näide: Annel ja Almal on kummalgi 4 torni. Nende vahel jagatakse punktid esimese ja teise koha eest: 13 + 6 = 19 punkti. Punktid jagatakse kahega ja tulemus ümardatakse allapoole, seega kumbki mängija saab 9 punkti.

- C -

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

Need punktid antakse kolmanda punktiarvestuse etapi ajal (C). Näide: Mängija, kes on kogunud suurima arvu paviljonikaarte kogunud mängija saab 8 punkti. Suuruselt kolmanda arvu paviljonikaarte kogunud mängija saab 1 punkti.

„Kolmas punktiarvestuse etapp” toimub mängu lõppemisel; punkte antakse ka neile mängijatele, kes on kolmandal kohal antud ehitistüüpi ehituskaartide arvu poolest, nagu on näites näha, ning tagavaraehitiste laual, kus on näidatud punktide arv.

Olge tähelepanelik: ehituskaartide eest, mis on tagavaraehitiste laual, punkte EI arvestata.

Punktid pikima seinasaaga eest oma Alhambra ümber

Iga mängija saab punkte ka pikima pideva seinaga eest oma Alhambra ümber.

Iga seinasaaga kaardi serv hinnatakse 1 punktiga.

Punkte ei saa seinte eest, mis on vastakuti, s.t. sisesainte eest.

Mängijatele antavad punktid märgitakse punktiarvestuse tahvile. Iga mängija nihutab oma nupu ühe ruudu võrra edasi iga saadud punkti eest.



See sein on lähem, mistõttu see punkte ei anna.

See sein on väärtustatud 8 punktiga.

Sisesainte eest punkte ei anta.

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui mängija käigu lõppemisel pole kaardikotis enam piisavalt ehituskaarte ehitisturu kaartide arvu täendamiseks neljani.

Ehitisturule jäänud ehituskaardid antakse mängijatele, kellel on enim vastavat valuutat oma käes (olenemata sellest, kui palju ehitise maksab). Kui kahel või enamal mängijal on sama palju raha, siis ehituskaart jääb ehitisturule. Sel viisil mängijatele antud kaardid võib lisada nende Alhambra kaartidele vastavalt ülalpool toodud reeglitele.

Reeglid kahe mängija jaoks

Kehtivad samad mängureeglid koos paari muudatusega:

Rahapakki jäetakse igast rahaliigist kolm rahakaarti: üks komplekt jäetakse kõrvale, s.t. mängu jääb vaid 72 rahakaarti.

Mängust võtab osa kujuteldav kolmas mängija. Nimetagem ta Marguseks. Margus ei ehita oma Alhambrat, ta vaid kogub ehituskaarte. Tal pole oma käike.

Mängu alguses võetakse kaardikotist pimesi 6 ehitiste kaarti ja pannakse need Marguse kõrvale nii, et oleksid nähtavad mõlemale mängijale.

Tootja: © 2005 Queen Games. Langbaurchstr. 7, D - 53842 Troisdorf, Germany. Valmistatud Saksamaal. Ei soovitata alla 3-aastastele lastele, sisaldab väikesi osi. Levitaja: UAB “Kadabra” - Teie ajaviide ja meelelahutus! Kumelių 11-2, Kaunas, Lietuva, LT-44281 Tel +370 37 20 84 48. www.kadabra.lt, info@kadabra.lt

Dirk Henn'i mäng 2 - 6 mängijale



Parimad ehitusmeistrid tervest Euroopast ja Araabiamaadest tahavad demonstreerida oma oskusi. Palgake kõige sobivamad ehitusmeeskonnad, kuid jälgige, et teil oleks alati piisavalt vajalikku valuutat. Pole tähtis, kas need on müürsepad põhjast või aednikud lõunast, kõik nad

tahavad saada õiglast palka ja nõuavad seda oma „koduses” valuutas. Ehitajate abiga võib konstrueerida torne, rajada aedu, seada sisse paviljone ja galeriisid, ehitada losse ja haaremeid.

Võistelge konkurentidega oma vastastega ALHAMBRA ehitamisel.

Mängu koostisosad

• 6 stardikaarti – kuulsa Fontäänilõvi pildiga.

• 54 ehituskaarti – mis kujutavad 6 eri tüüpi hoonet. Need on koostisosad Teie enda Alhambra ehitamisel. Kaartidel on üks kuni kolm seinat (sein on paks pruuni värvi äär).



• 1 ehitusturg – nelja ruuduga, millest igaüks on ette nähtud ühe ehituskaardi jaoks. Iga valuuta jaoks on eraldi ruut.

• 1 punktiarvestuse tabel – on ette nähtud iga mängija kogutud punktide märkimiseks.

• 12 nuppu – iga mängija saab mängu alguses 2 valitud värvi nuppu - üks punktide arvu märkimiseks punktitaabelil ja teine oma stardikaardi tähistamiseks.

Mängu eesmärk

Mängijad, kellel on õigel ajal kõige rohkem iga sorti ehituskaarte oma Alhambras, saavad punktiarvestuse etapi ajal punkte, mille arv oleneb ehitise tüübist. Mängijad saavad punkte ka pikima seinaga eest, mille nad on ehitanud oma Alhambra ümber.

Iga järgmise punktiarvestuse etapi ajal antakse rohkem punkte. Võidab see mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem punkte.

• nelja eri valuuta 108 rahakaarti – neid on vaja ostmiseks ehitisturul, et ehitada omaenda Alhambra.



Nelja valuuta rahakaardid: Sinine - taalrid, Roheline - dirhamid, Oranž - tukatid, Kollane - florinid, mille väärtus on 1 kuni 9.

• 2 punktiarvestuse kaarti – mis avatakse mängu ajal (rahakaartide hulgas).

- A -

♦	1
♦♦	2
♦♦♦	3
♦♦♦♦	4
♦♦♦♦♦	5
♦♦♦♦♦♦	6

- B -

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

• 6 tagavaraehitiste lauda koos punktiarvestuse tabeliga.

• 1 riidest kott

• 1 reeglistik

On 6 erinevat ehitise tüüpi. Tabelis on esitatud iga ehitise tüübi hinna-intervallid võimalikud hindu ning seda tüüpi ehitiste arv mängus.

Hind	Arv	Ehitise nimetus
2-8	7x	♦
3-9	7x	♦♦
4-10	9x	♦♦♦
5-11	9x	♦♦♦♦
6-12	11x	♦♦♦♦♦
7-13	11x	♦♦♦♦♦♦