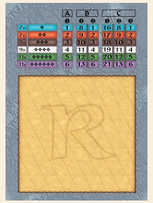
Sagatavošanās spēlei

- Katrs spēlētājs saņem **starta karti**, kura ir jānovieto uz galda sev priekšā, un **2 žetonus** izvēlētā krāsā. Viens žetons jānovieto uz starta kartes, bet otrs – apakšējā kreisajā punktu aprēķināšanas dēlīša stūrī, kopā ar citu spēlētāju žetoniem.
- 54 spēles celtņu kartes jāieliek groziņā, kura tās ir jāsajauc.
- **Celtņu tirgus** jānovieto galda vidū, bet **punktu aprēķināšanas dēlis** – galda galā.
- Nejaušā kārtībā no groziņa ir jāizņem **4 celtņu kartes** un pēc kārtas tās jānovieto uz četriem kvadrātiem, kas atrodas **celtņu tirgū.** Jāsāk ar kvadrātu, kas atzīmēts ar skaitli 1.



Katram spēlētājam jāiedod **rezerves celtņu glabāšanas tabula ar punktu aprēķināšanas dēliti.** Spēlētājiem tās jānoliek sev priekšā, lai varētu labi novērot.

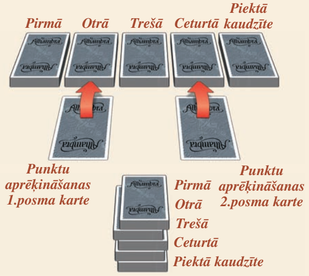
Punktu aprēķināšanas tabulās ir norādīts, cik spēlē ir katra veida celtņu karšu un cik daudz punktu ar tām var iegūt.

- Abas punktu aprēķināšanas kartes jāpaņem no **naudas karšu kaudzītes** un uz neilgu laiku jānoliek malā: kaudzītē atlikušās kartes ir jāsajauc.
- Katram spēlētājam tiek sadalīta **sākuma nauda**. Lai to izdarītu, ir jāņem pa vienai kartei no naudas kaudzītes un, apgriežot uz otro pusi, jānoliek spēlētājam pretī, līdz naudas kopsumma **sasniedz 20 vai** vairāk (šai gadījumā valūta nav svarīga). Tad nauda jādod nākošajam spēlētājam. Ka nauda tiek sadalīta visiem spēlētājiem, tie saņem savas naudas kartes. No šā brīža katrs spēlētājs savas naudas kartes tur noslēpumā.
- Tiesība uzsākt spēli ir spēlētājam ar vismazāko naudas karšu skaitu. Gadījumā, ja diviem vai vairākiem spēlētājiem ir vienāds karšu skaits, spēli uzsāk spēlētājs, kuram ir vismazākā naudas summa. Ja jautājums atkal netiek izlemts, spēli uzsāk jaunākais spēlētājs.
- Beigās vēl **4 naudas kartes** ir jāpaņem no naudas kaudzītes un tās apgāztas ir jānovieto galda vidū blakus celtņu tirgum.
- Atlikušās naudas kartes aptuveni jāsadala 5 vienādās kaudzītēs. Ielieciet „Punktu aprēķināšanas pirmā posma“ karti otrajā kaudzītē, bet „Punktu aprēķināšanas otrā posma “ karti – ceturtajā kaudzītē.
Tad visas piecas kaudzītes atkal jānovieto vienā kaudzītē sekojošā kārtībā: piektā kaudzīte jānoliek apakšā, tad ceturtā, trešā, otrā un virsū jānoliek pirmā kaudzīte.
Visa kaudzīte (kartes ir apgāztas) jānovieto blakus celtņu tirgum.

Starta karte

Celtņu tirgus

Piezīme: tas piešķir garantiju, ka visi spēlētāji saņems naudas summu, kura nebūs lielāka par 28 un nebūs mazāka par 20 .



Piezīme: tas piešķir garantiju, ka abas punktu aprēķināšanas posma kartes tiks izņemtas vajadzīgā brīdī: tas nenotiks par agru, par lēnu vai par ātru.

Kā spēlēt

Jāspēlē pulksteņa rādītāju virzienā, uzsākot ar pirmo spēlētāju (kā norādīts nodaļā. Sagatavošanās spēlei).

Spēlētājs sava gājiena laikā var izdarīt vienu no šīm darbībām:

- **Paņemt naudu**
- **Nopirkt un nolikt celtnes karti**
- **Pārplānot savu Alhambru**

Ka spēlētājs izdara savu gājienu, naudas vai celtņu karšu, kuras tika paņemtas, vietā jānoliek citas naudas (jāpaņem no kaudzītes augšienes) vai celtņu (neskatoties jāizvelk no maisiņa) kartes, lai vienmēr pirms nākošā spēlētāja gājiena katra veida karšu skaits būtu pa 4.

Naudas paņemšana

Spēlētājs var paņemt **jebkuru vienu no apgāztām naudas kartēm** vai viņš var paņemt **dažas naudas kartes, taču to kopsumma nedrīkst pārsniegt 5** (valūta nav svarīga).

Piemērs: Jūs varat paņemt abas kreisajā pusē esošas kartes, vai jebkuru labajā pusē esošu karti.

Nopirkt un nolikt celtnes karti

Nopirkt karti
Spēlētājs var nopirkt **celtnes karti** no celtnes tirgus. Par karti viņam jāsamaksā summa, kas nav **mazāka par norādīto uz kartes**, un ir jāmaksā tikai tai valūtā, kas ir norādīta uz celtņu tirgus kartes, kas atrodas blakus pērkamai kartei. **Uzmanību:** nauda netiek atmaksāta!

Par celtnes karti samaksātā nauda jānoliek atsevišķā kaudzītē blakus celtņu tirgum.
Ja Jūs samaksājāt precīzu summu par iegādāto celtnes karti, Jums ir tiesības turpināt savu gājienu. Jūs varat izvēlēties, kuru darbību (no trijām) atkārtot vēlreiz.
Līdz spēlētājs nav izdarījis savu gājienu, **jaunas celtņu kartes nedrīkst nolikt celtņu tirgū**. Tikai tad, **kad spēlētājs ir pabeidzis savu gājienu**, tukšie kvadrāti ir jāaizpilda ar jaunām celtņu kartēm.
Tādejādi, viena gājiena laikā ir iespējams izpildīt ne vairāk kā 5 darbības (ja četras reizes tiek maksāta precīza summa par celtņu kartēm, un pēc tam tiek izvēlēta vai nu naudas paņemšana, vai nu savas Alhambras pārplānošana).
Spēlētāja gājiena laikā, kamēr tas vēl nav izdarīts līdz beigām, nopirktās celtņu kartes jānovieto atsevišķi – tās nedrīkst nolikt ne uz rezerves celtņu glabāšanas tabulas, ne uz savas Alhambras. Gājiena laikā iegūtas jaunās celtņu kartes tiek izmantotas tikai gājiena beigās.

Kartes novietošana
Jauno karti Jūs varat: pievienot savai būvējamai Alhambrai vai nolikt uz Jūsu rezerves celtņu glabāšanas tabulas. Uz rezerves celtņu glabāšanas tabulas Jūs varat nolikt neierobežotu karšu skaitu.

Piemērs:
Jūs vēlaties nopirkt dārzu savai Alhambrai. Uz kartes norādīta dārza cena ir 10. Jums rokās ir divas šīs valūtas kartes un Jūs nolēmāt nopirkt šo dārzu. Tā kā Jūs nevarat samaksāt precīzu summu (Jums ir 11 zilās valūtas gabalu), Jūsu gājiens tiek izbeigts, un Jums nekas neatmaksās atlikumu.

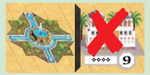
Alhambras būvēšanas noteikumi

Sava Alhambra Jums ir jābūvē, ievērojot šādus noteikumus:

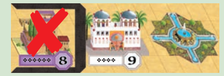
- Visas celtņu kartes ir jānovieto **vienādā virzienā**, kuram jāsakrīt ar Jūsu starta karti (piem., visiem jumtiem jābūt novirzītiem uz augšu).
- **Savienojamo detaļu malām jābūt vienādām**, t.i., ar sienu, vai bez sienas.
- Katra jaunā celtnes karte ir jānovieto tā, lai varētu to sasniegt „**ejot kājām**“, sākot ar starta karti, t.i., neškērsojot sienu un nenonākot no celtņu kartēm.
- Katrai jaunajai kartei jābūt pievienotai Jūsu Alhambrai **vismaz ar vienu malu** (to nedrīkst pievienot tikai ar stūri).
- Nedrīkstat atstāt **nekādas „telpas“** (t.i. tukšas telpas, kura no visām pusēm ir apbūvēta ar celtņu kartēm).

Aizliegtas celtņu karšu kombinācijas:

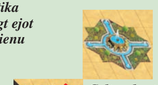
Karte novietota nepareizā virzienā



Mala ar sienu pievienota malai bez sienas



Noteikums „Iešana kājām“ tika pārkāpts: torni nevar sasniegt ejot kājām neškērsojot sienu, gājienu sākot ar starta karti.



Celtņu kartes nav viena otrai pievienotas vismaz ar vienu malu.

Noteikums „Iešana kājām“ tika pārkāpts: torni nevar sasniegt ejot kājām un neškērsojot sienu, kad gājiens tiek uzsākts ar starta karti.

Alhambras pārplānošana.

Ir trīs Alhambras pārplānošanas veidi:

- Jūs varat paņemt celtnes karti no Jūsu **rezerves celtņu glabāšanas tabulas un pievienot to savai Alhambrai.**
- Jūs varat **noņemt** celtnes karti no savas Alhambras un **nolikt to uz Jūsu rezerves celtņu glabāšanas tabulas.**
- Jūs varat **nomainīt** celtnes karti, kas paņemta no Jūsu rezerves celtņu glabāšanas tabulas, pret karti no Alhambras. Jaunā celtnes karte jānovieto Alhambrā tanī pašā vietā, kā noņemtā.

Pārplānojot Alhambru, ir jāievēro būvēšanas noteikumi.
Nedrīkst noņemt starta karti vai nomainīt to pret citu.

Piemērs: Jūs pērkat celtnes karti un maksājat par to precīzu summu, tātad vēl ir Jūsu gājiens.

Jūs nolēmāt pirkt citu celtnes karti un Jums vēl ir iespēja maksāt par to precīzu summu.

Tātad vēl ir Jūsu gājiens. Jūs nolēmāt pārplānot savu Alhambru. Jums ir iespēja, piemēram, noņemt celtnes karti no savas Alhambras un nomainīt to pret karti no Jūsu rezerves celtņu glabāšanas tabulas.

Šinī brīdī Jūsu gājienam tuvinās beigas. Tagad Jūs varat nopirktās jaunās kartes pievienot savai Alhambrai, izvēloties vislabāko pozīciju, vai nu varat novietot tās uz rezerves tabulas.

Gājiena beigas

Tikai Jūsu gājiena beigās, pēc visiem pārplānojumiem, kurus bija iespējams veikt, Jūs varat pievienot **visas nopirktās ēkas** savai Alhambrai vai novietot tās uz rezerves celtņu glabāšanas tabulas. Nopirktās jaunās celtņu kartes varat pievienot **jebkādā izvēlētā kārtībā**.

Pēc Jūsu gājiena savu rindu sagaida nākošais spēlētājs. Kamēr cits spēlētājs nolemj, kāds gājiens viņam jāizvēlas, visas **naudas vai celtņu kartes, kuras tika paņemtas, ir jānomaina pret jaunām** tā, ka katra karšu veida (gan valūtas, gan celtņu) atkal būtu pa 4. Ja spēles gaitā izbeidzas naudas kartes, no spēles izņemtās kartes jāsajauc no jauna un no tām jāizveido jauna kaudzīte.

Piemērs: 2. un 4. kartes tika noņemtas. Kvadrāti no jauna ir jāaizpilda rindas kārtībā – vispirms 2., bet pēc tā – 4.

Punktu aprēķināšana

Punkti tiek piešķirti tikai par tādām celtņu kartēm, kuras tiek izmantotas privātajā Alhambrā. Vienas spēles laikā ir **3 punktu aprēķināšanas posmi**. Pirmie divi notiek tad, kad uz otro pusi tiek apgāztas punktu aprēķināšanas kartes, kuras atrodas naudas karšu kaudzītē. Trešais un **pēdējais punktu aprēķināšanas posms notiek spēles beigās.**

Kad punktu aprēķināšanas karte ir izvilkta, tā jānoliek malā (jāizņem no spēles), un ir jāapgriež cita vai citas naudas kartes, lai papildinātu apgriezto naudas karšu skaitu līdz četriem. Taču, pirms uzsākot nākošā spēles dalībnieka gājienu, ir jāaprēķina punkti.

Katra punktu aprēķināšanas posma gaitā punkti tiek piešķirti tiem spēlētājiem, kuriem ir vislielākais katra celtņu veida karšu skaits. Spēlētājiem punkti tiek piešķirti arī par visgarāko sienas daļu, kuru tie ir uzbūvējuši apkārt savai Alhambrai.

Punkti, kas tiek piešķirti par vislielāko katra celtņu veida karšu skaitu

Punkti tiek piešķirti tam spēlētājam, kuram ir **vislielākais katra celtņu veida karšu skaits**. Piešķiramo punktu skaits ir atkarīgs no celtņu veida.

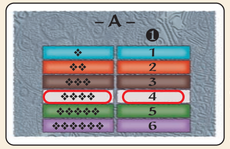
Katrā gadījumā spēlētājs, kuram ir visvairāk viena veida celtņu karšu, par pirmo vietu iegūst tādu punktu skaitu, kāds ir norādīts uz **punktu aprēķināšanas** kartes, blakus celtnes nosaukumam.

Ja tika izvilkta "Punktu aprēķināšanas 1.posma karte", punktus iegūst tikai tie spēlētāji, kuriem ir visvairāk tā paša celtņu veida karšu.

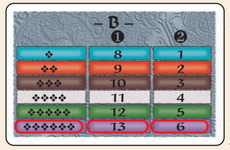
Nākošo posmu laikā punkti tiek aprēķināti šādā kārtībā: **„Punktu aprēķināšanas 2. posmā"** (notiek, ja tiek izņemta „Punktu aprēķināšanas 2. posma karte"), **punkti tiek piešķirti spēlētājiem, kuriem ir visvairāk katra veida celtņu karšu, un tiem, kuriem ir otrā vieta pēc savākto punktu karšu skaita.**

Ja vairākiem spēlētājiem ir līdzīgs tāda paša celtnu veida karšu skaits, punkti par attiecīgajām vietām tiek sadalīti.

Piezīme: aprēķinot punktus, celtnes cena nav svarīga. Svarīgs ir tikai savākto un Alhambrā izmantoto celtņu karšu skaits! Jums ir nepieciešama kaut viena noteiktā veida celtnes karte, lai varētu iegūt punktus par šo ēku veidu.

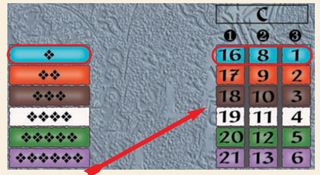


Piemērs: Pirmā punktu aprēķināšanas posma laikā spēlētājs, kuram ir visvairāk stalta ēku karšu, iegūst 4 punktus.



Piemērs: Otrā punktu aprēķināšanas posma laikā spēlētājs, kuram ir visvairāk torņu karšu, iegūst 13 punktus. Spēlētājs, kuram ir otrā vieta pēc torņu karšu daudzuma skaita, iegūst 6 punktus.

Piemērs: Augustei un Austējai ir pa 4 torņiem. Viņām abām tiek sadalīti punkti par 1. un 2. vietu: 13 + 6 = 19 punkti. Punkti tiek sadalīti divās daļās un noapaļoti, tādejādi katra spēlētāja iegūst pa 9 punktiem.



Šie punkti tiek piešķirti trešā punktu aprēķināšanas posma laikā (C).
Piemērs: spēlētājs, kuram ir visvairāk paviljonu karšu, iegūst 16 punktus. Spēlētājs, kuram ir otrā vieta pēc paviljonu karšu daudzuma skaita, iegūst 8 punktus. Spēlētājs, kuram ir trešā vieta pēc paviljonu karšu skaita, iegūst 1 punktu.

Punkti vienmēr tiek noapaļoti uz leju.

Punktu aprēķināšanas 3. posms notiek, kad spēle ir beigusies; punkti tiek piešķirti arī tiem spēlētājiem, kuriem ir trešā vieta pēc savāktu celtņu veida karšu skaita, kā tas ir norādīts piemērā un uz **rezerves celtņu glabāšanas tabulām, kurās ir norādīts punktu skaits**.

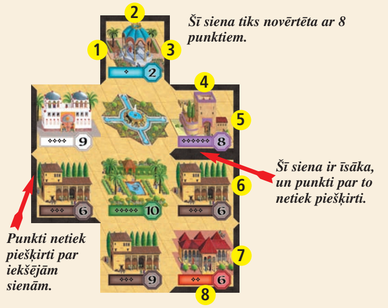
Esiet uzmanīgi: par celtņu kartēm, kuras atrodas uz rezerves celtņu glabāšanas tabulām, punkti NETIEK aprēķināti.i.

Punkti par visgarāko sienas daļu apkārt savai Alhambrai

Katrs spēlētājs punktus iegūst arī par **visgarāko vienlaidu sienu** apkārt savai Alhambrai.

Katra kartes mala **ar sienas segmentu tanī tiek novērtēta ar 1 punktu.** Punkti **netiek piešķirti** par sienām, kuras saskaras ar mugurpusēm, t.i., ar iekšsienām.

Spēlētājiem piešķirtie punkti tiek atzīmēti uz **punktu aprēķināšanas dēļa**. Katrs spēlētājs savu žetonu pārvieto uz priekšu pāri vienam lodziņam par katru punktu, kuru viņš ir saņēmis.



Spēles galotne

Spēle izbeidzas, kad pēc spēlētāja gājiena, masiņā **nav pietiekama celtņu karšu skaita, ar kuru varētu celtņu tirgus skaitu papildināt līdz četriem**.

Atlikušās celtņu tirgū celtņu kartes tiek atgrieztas spēlētājiem, kuriem savās rokās ir visvairāk attiecīgās krāsas valūtas naudas (neatkarīgi no tā, cik maksā celtne). Ja diviem vai vairākiem spēlētājiem ir vienāds naudas daudzums, celtņu karte jāpaliek celtņu tirgū. Šādā veidā spēlētājiem atgrieztās kartes var tikt pievienotas viņu Alhambrai, ievērojot augstāk norādītos noteikumus.

Piezīme: celtņu tirgus tiek papildināts ar atlikušām kartēm, kamēr tas ir iespējams.

Tagad jāuzsāk trešais un pēdējais punktu aprēķināšanas posms. Spēlētājs, kurš pēc šī trešā posma uzvar punktu aprēķināšanas dēļi, ir arī spēles uzvarētājs. Ja pirmie ir divi spēlētāji, spēle beidzas neizšķirti.

Spēles noteikumi, ja piedalās tikai divi spēles dalībnieki

Tiek piemēroti tādi paši spēles noteikumi, tikai ar dažām izmaiņām:
Naudas kaudzītē atstāt pa trim katra veida naudas kartēm: izņemt pa vienam komplektam, t.i., spēlē atstāt tikai 72 naudas kartes. Spēlē piedalās trešais **– izdomāts – spēlētājs.** Nosauciet to par Luku. Luks nebūvē savu Alhambru, bet vāc celtņu kartes. Lukam nav savu gājienu.

Spēles sākumā 6 celtņu kartes nejaušā kārtībā tiek izņemtas no groziņa un novietotas blakus Lukam tā, lai tās varētu redzēt visi spēlētāji.

Aprēķinot punktus, Luks tos iegūst tikai par vislielāko celtņu karšu skaitu, bet **nevis** par ārējo sienu. **Uzreiz pēc pirmā punktu aprēķināšanas posma**, Lukam tiek iedotas vēl 6 celtņu kartes, kuras nejaušā kārtībā tiek izņemtas no groziņa. Pēc **otrā punktu aprēķināšanas posma, Lukam vēl tiek iedotas papildus celtņu kartes.** Šoreiz viņam tiek iedotas **1/3 no visām groziņā atlikušajām celtņu kartēm (karšu skaits tiek noapaļots).**Tikai vienīgais noteikums atšķiras, kad spēlē piedalās tikai divi spēlētāji: uzreiz, kad tikai viņi ir nopirkuši celtnes karti, viņiem ir tiesības ne tikai karti pievienot savai Alhambrai vai novietot to uz savas rezerves celtņu glabāšanas tabulas, **bet arī savu celtnes karti nodot Lukam.**

Ražotājs: © 2005 Queen Games. Langbaurghstr. 7, D – 53842 Troisdorf, Germany.
Ražots Vācijā . Nav ieteicams bērniem līdz 36 mēnešu vecumam. Satur sīkas detaļas.
Izplatītājs: UAB "Kadabra" – Tavs brīvais laiks un izklaide! Kumelių 11-2, Kaunas, Lietuva, LT-44281 Tel +370 37 20 84 48. www.kadabra.lt, info@kadabra.lt

KADABRA

QUEEN GAMES

Spēle Dirk Henn 2 – 6 spēles dalībniekiem

Alhambra

Vislabākie būvniecības meistari no visas Eiropas un Arābijas valstīm vēlas demonstrēt savas iemaņas. Uzņemiet darbā vislabākās būvnieku komandas, taču novērojiet, ka Jums vienmēr būtu nepieciešams daudzums vajadzīgas valūtas. Nav svarīgi, kas viņi ir – vai ziemeļu valstu mūrnieki, vai dienvidu zemju augļkopji, visi grib saņemt viņiem piederošu darba algu un pieprasa to samaksāt savā „dzimtā" valūtā. Ar būvnieku palīdzību var konstruēt torņus, ieaudzēt dārzus, iekārtot paviljonus un galerijas, būvēt stalta ēkas un harēmus. Piedalieties sacensībās ar konkurentiem būvējot ALHAMBRU.

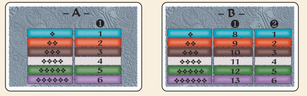
Spēles komplektācija

- **6 starta kartes –** ar slavenā Lauvas Fontāna attēlu.
- **54 celtņu kartes –** attēlo 6 dažādu veidu ēkas. Tās ir jūsu privātās Alhambras būvniecības sastāvdaļas. Kartēm ir no viena līdz trim sienu segmentiem (siena – bieza mala brūnā krāsā)

- **1 celtņu tirgus –** ar četriem kvadrātiem, no kuriem katrs ir paredzēts vienas celtnes kartes novietošanai. Celtņu no atšķirīgiem kvadrātiem pirkšanai paredzēta atšķirīga valūta, kuras veids ir atzīmēts blakus katram kvadrātam (zila, zaļa, oranža un dzeltena).
- **1 punktu aprēķināšanas tabula –** paredzēta katra spēles dalībnieka iegūto punktu skaita atzīmēšanai.
- **12 žetonu–** katrs spēles dalībnieks spēles sākumā saņem 2 žetonus izvēlētā krāsā – viens paredzēts punktu skaita atzīmēšanai punktu aprēķināšanas tabulā, bet otrs – savas starta kartes atzīmēšanai.
- **108 naudas kartes 4 dažādās valūtās –** tās vajadzīgas celtņu pirkšanai no celtņu tirgus, lai uzbūvētu savu privāto Alhambru.

Naudas kartes četrās valūtās:
Zila, zaļa, oranža, dzeltena, ar vērtībām no 1 līdz 9 (kopā ir pa 4 katras krāsas katra nomināla naudas kartēm)

- **2 punktu aprēķināšanas kartes –** apgāžamas spēles laikā (naudas karšu kaudzītē).



- **6 rezerves celtņu glabāšanas tabulas** ar punktu aprēķināšanas tabulu.
- **1 drānas maisiņš**
- **1 spēles noteikumi (dažādās valodās)**

Spēles mērķis

Spēlētājiem, kuriem vajadzīgā brīdī savā Alhambrā ir **vislielākais katra veida celtņu karšu skaits**, punktu aprēķināšanas brīdī tiek piešķirti punkti, kuru skaits ir atkarīgs no celtnes veida. Spēlētājiem punkti tiek piešķirti arī **par visgarāko sienas daļu, kura tiek uzbūvēta apkārt savai Alhambrai.**

Katrā nākošajā punktu aprēķināšanas posmā tiek piešķirts lielāks punktu skaits. Uzvar tas spēles dalībnieks, kuram spēles beigās ir vislielākais punktu skaits.

Skaits	Ekas nosaukums	
2-8	7x	❖
3-9	7x	❖❖
4-10	9x	❖❖❖
5-11	9x	❖❖❖❖
6-12	11x	❖❖❖❖❖
7-13	11x	❖❖❖❖❖❖

Ir 6 dažādu celtņu veidi. Tabulā ir norādīti katra celtnes veida cenas intervāli un šāda veida celtņu skaits spēlē.