



Os melhores empreiteiros da Europa e das Arábias querem provar sua competência. Contrate os melhores equipes de construtores e garanta que terá sempre as moedas certas em quantidade suficiente. Porque, sejam pedreiros do Norte ou horticultores do Sul, todos querem o

salário adequado e insistem em recebê-lo em sua moeda "natal". Com a ajuda desses trabalhadores, é possível edificar torres, projetar jardins, erguer arcadas e pavilhões, e construir aposentos e serralhos. Participe desta competição para construir a ALHAMBRA.

## Componentes

- **6 Peças Iniciais**, contendo a ilustração da famosa Fonte dos Leões.



- **54 Peças de Construção**, divididas em 6 tipos diferentes. São os elementos que você vai usar para criar sua própria Alhambra. Cada peça pode apresentar até três segmentos de muralha.



- **1 Mercado de Construções**, contendo quatro quadrados que comportam uma peça de construção cada um. Há uma moeda diferente para cada quadrado.
- **1 Tabuleiro de Pontuação**, para marcar os pontos de cada jogador.

- **12 Marcadores**, dois para cada jogador: um fica no Tabuleiro de Pontuação e o outro sobre a Peça Inicial.
- **108 Cartas de Dinheiro de quatro moedas diferentes**, usadas para comprar as peças de construção no mercado, para que você possa criar sua própria Alhambra.



Cartas de dinheiro em quatro cores diferentes: azul, verde, laranja e amarelo, com valores que variam de 1 a 9.

- **2 Cartas de Pontuação**, que vão aparecer durante a partida (entre as cartas de dinheiro).



Cartas de Pontuação

- **6 Reservas**, contendo as tabelas de pontuação.
- **1 Saquinho**.
- **1 Manual de Regras**.

## Objetivo do Jogo

Os jogadores que tiverem o maior número de Peças de Construção de cada tipo em suas respectivas Alhambras no momento certo – as Rodadas de Pontuação – vão receber uma certa quantidade de pontos de acordo com o tipo de construção. Os jogadores também recebem pontos pela seção de muralha mais longa construída em volta da Alhambra.

Novos pontos são marcados a cada Rodada de Pontuação. Vencerá o jogador que tiver marcado o maior número de pontos no fim da partida.

Preço Quant. Construção

2-8	7x	◆
3-9	7x	◆◆
4-10	9x	◆◆◆
5-11	9x	◆◆◆◆
6-12	11x	◆◆◆◆◆
7-13	11x	◆◆◆◆◆◆

São 6 tipos diferentes de construção. A tabela mostra os preços das construções e a quantidade de peças de cada tipo.

## Preparação

- Cada jogador recebe uma **Peça Inicial**. Coloque-a sobre a mesa à sua frente e pegue **2 Marcadores de uma cor** à sua escolha. Coloque um dos Marcadores sobre a Peça Inicial e o outro no canto inferior esquerdo do Tabuleiro de Pontuação.
- Ponha as 54 Peças de Construção no Saquinho.
- Coloque o **Mercado de Construções** no centro da mesa e o **Tabuleiro de Pontuação** ao lado.
- Retire aleatoriamente do Saquinho **4 Peças de Construção** e **coloque-as** em sequência nos quatro quadrados numerados do **Mercado de Construções**, começando pelo quadrado 1.



Peça Inicial



Posição inicial dos Marcadores de Pontuação



• Cada jogador recebe uma **Reserva** contendo a **Tabela de Pontuação**, que deve ficar à sua frente e à vista de todos. A tabela mostra a quantidade de Peças de Construção de cada tipo e quantos pontos cada uma delas pode render.

- Retire as duas Cartas de Pontuação do **monte de Cartas de Dinheiro** e deixe-as de lado por ora. Embaralhe o resto do monte.
- Agora, cada jogador recebe seu **dinheiro inicial**. Para tanto, retire uma carta por vez do monte de dinheiro e coloque-a com a face para cima diante de um jogador até o **total ser de 20 ou mais** (o tipo de moeda não é importante nesta etapa).

O jogador seguinte recebe seu dinheiro. Quando todos tiverem recebido o dinheiro, cada jogador apanhará as próprias cartas e, daí em diante, as quantias e moedas serão mantidas em segredo.

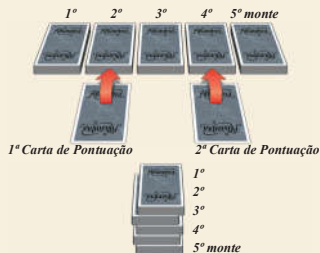
- O jogador que tiver menos cartas começará a partida. Em caso de empate, o jogador com a menor quantidade em dinheiro será o primeiro. Se o empate persistir, então o jogador mais novo terá a iniciativa.
- Por último, coloque **outras 4 Cartas de Dinheiro** no centro da mesa com a face para cima próximas do Mercado de Construções.
- Divida as Cartas de Dinheiro remanescentes em cinco montes aproximadamente do mesmo tamanho. Coloque a carta "1ª Rodada de Pontuação" no segundo monte e a carta "2ª Rodada de Pontuação" no quarto monte.

Volte a colocar um monte em cima do outro, com o quinto embaixo, aí o quarto, o terceiro, o segundo e, no topo, o primeiro. Em seguida, posicione o monte recém-formado ao lado do Mercado de Construções, voltado para baixo.



Mercado de Construções

Obs.: Este procedimento garante que ninguém terá mais de 28 nem menos de 20 em dinheiro.



Obs.: Este procedimento garante que as duas Cartas de Pontuação não apareçam nem muito cedo, nem muito tarde, e muito menos uma atrás da outra.

## Visão Geral do Turno

A partida prossegue em sentido horário, a começar pelo Jogador Inicial.

O jogador da vez deve executar uma destas três ações:

### ■ Pegar Dinheiro

### ■ Comprar e Posicionar uma Peça de Construção

### ■ Reorganizar sua Alhambra

No fim do turno de cada jogador, reponha as Cartas de Dinheiro e Peças de Construção removidas, para que sempre 4 de cada grupo estejam disponíveis.

## Ações

### ■ Pegar Dinheiro

Você pode pegar uma Carta de Dinheiro qualquer dentre aquelas que estão expostas sobre a mesa ou várias Cartas de Dinheiro, também dentre as que estão expostas sobre a mesa, desde que a soma dos valores não exceda 5 (não importando a moeda).



*Exemplo: Você poderia pegar as duas cartas da esquerda ou uma das outras duas.*

### ■ Comprar e Posicionar uma Peça de Construção

#### Comprar Peças

Você pode comprar uma Peça de Construção no Mercado de Construções. Você terá de pagar o preço mínimo indicado na peça e usar a moeda exibida ao lado dela no mercado. **Atenção: não existe troco!**

O dinheiro usado para pagar a peça é colocado em um monte de descarte ao lado do Mercado de Construções.

Se você pagar a quantia exata, então ainda será seu turno, e você poderá decidir mais uma vez qual das três ações executar.

Apesar de ainda ser seu turno, nenhuma peça nova será colocada no Mercado de Construções. Apenas no fim do seu turno os quadrados vazios serão preenchidos com novas peças.

Portanto, você pode executar no máximo 5 ações no seu turno (se pagar a quantia exata quatro vezes e, em seguida, pegar dinheiro ou reorganizar sua Alhambra).

#### Posicionar Peças

Você pode acrescentar a nova Peça de Construção à sua Alhambra ou colocá-la na sua Reserva. Você pode manter quantas Peças de Construção quiser na sua Reserva.

**Preço**                      **Moeda**

*Exemplo: Você quer ter um Jardim na sua Alhambra. O Jardim em oferta custa 10. Você tem duas Cartas de Dinheiro da moeda apropriada em sua mão e decide comprar o Jardim. Mas, como você não consegue pagar os 10 exatos na moeda azul (apenas 11), seu turno acaba aqui. Você não recebe troco.*

## Regras de Construção da Alhambra

Você deve seguir estas regras para construir sua Alhambra:

- Todas as Peças de Construção devem ser posicionadas **na mesma orientação** da sua Peça Inicial (ou seja, todos os tetos para cima).
- **Os lados adjacentes precisam ser iguais**, isto é, ou ambos têm uma muralha ou nenhum dos dois tem muralha alguma.
- Você precisa ser capaz de chegar à nova peça “a pé” a partir da Peça Inicial, sem ter de atravessar a muralha ou “pisar” fora das peças já dispostas.
- Toda nova peça tem de se conectar à sua Alhambra por **pelo menos um lado** (ou seja, as peças não podem se unir pelas pontas).
- Você não pode deixar “**espaços**” (isto é, áreas vazias completamente cercadas por Peças de Construção).

As combinações a seguir **NÃO** são permitidas:



A peça está de ponta-cabeça.



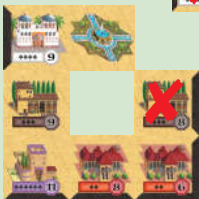
O lado que tem a muralha está adjacente ao lado que não tem muralha.



A regra do trajeto “a pé” não foi seguida: não dá para chegar à Torre a partir da Peça Inicial sem atravessar a muralha ou “pisar” fora das peças já dispostas.



Nenhuma das peças tem pelo menos um lado em contato com um lado da outra.



Colocar a peça “Arcadas” nesta posição criaria uma área vazia completamente cercada por outras peças.

## Reorganizar sua Alhambra

Existem três maneiras de reorganizar sua Alhambra:

- Você pode **pegar** uma Peça de Construção da sua Reserva e **acrescentá-la à sua Alhambra**.
- Você pode **remover** uma Peça de Construção da sua Alhambra e **colocá-la na sua Reserva**.
- Você pode **trocar** uma Peça de Construção da sua Reserva por uma outra na sua Alhambra. Se fizer isso, a nova Peça de Construção na sua Alhambra terá de entrar exatamente no mesmo lugar ocupado pela outra que você acabou de remover.

Ao reorganizar sua Alhambra, você ainda precisa seguir as Regras de Construção. **Você não pode remover a Peça Inicial nem trocá-la por outra peça.**

*Exemplo: Você compra uma Peça de Construção e paga a quantia exata; portanto, ainda é seu turno.*

*Você decide comprar mais uma Peça de Construção e, mais uma vez, consegue pagar a quantia exata.*

*Seu turno continua, e você decide reorganizar sua Alhambra. Você pode, digamos, remover uma Peça de Construção da sua Alhambra e trocá-la por outra na sua Reserva.*

*E, com isso, seu turno termina. Agora você pode acrescentar as Peças de Construção recém-adquiridas à sua Alhambra, posicionando-as da melhor maneira possível, ou então colocá-las na sua Reserva.*

## Fim do Turno

É só **bem no fim** do seu turno – ou seja, depois da reorganização que por acaso tenha feito – que você acrescentará à Alhambra ou mandará para a Reserva as **Peças de Construção que comprou**. Você pode acrescentar as Peças de Construção recém-adquiridas **na ordem que desejar**.

Terminado o seu turno, será a vez do próximo jogador. Antes que o jogador seguinte decida o que fazer, é preciso **repor as Cartas de Dinheiro e Peças de Construção removidas**, para que 4 de cada grupo estejam disponíveis. Se as Cartas de Dinheiro acabarem, reembaralhe o descarte para formar um novo monte, que ficará sobre a mesa com a face voltada para baixo.



Exemplo: As peças dos quadrados 2 e 4 foram removidas. Os quadrados são preenchidos na sequência, primeiro o 2, em seguida o 4.

## Pontuação

A partida tem **3 Rodadas de Pontuação**. As duas primeiras ocorrem quando alguém abre uma das Cartas de Pontuação que estão no monte de dinheiro. A terceira e **última Rodada de Pontuação se dá no fim da partida**.

Ao abrir uma Carta de Pontuação, deixe-a de lado e use a(s) carta(s) seguinte(s) para completar as quatro Cartas de Dinheiro disponíveis. Mas, antes de o jogador seguinte começar seu turno, é preciso marcar os pontos obtidos.

A cada Rodada de Pontuação, o jogador com o maior número de construções de cada tipo ganha pontos. Os jogadores também marcam pontos pela extensão da muralha ao redor de suas respectivas Alhambras.

### Pontos por ter mais construções de cada tipo

Os jogadores marcam pontos quando **têm o maior número de construções de um determinado tipo**. A quantidade de pontos que vão receber depende do tipo de construção.

O jogador que tiver mais construções em cada caso receberá os pontos pela 1ª colocação, indicados na **Carta de Pontuação**, ao lado do tipo da construção.

Quando a carta da “1ª Rodada de Pontuação” é revelada, apenas os jogadores com o **maior número de construções** de cada tipo marcam pontos.

Na “2ª Rodada de Pontuação” (que acontece quando a carta da “2ª Rodada de Pontuação” é revelada), **tanto o primeiro quanto o segundo colocado em quantidade de construções de cada tipo marcam pontos**.

Se vários jogadores empatarem, os **pontos** das respectivas colocações serão **somados e depois divididos igualmente** entre eles (arredondando-se para baixo).

A 3ª Rodada de Pontuação ocorre no fim da partida. Nela, os jogadores que ficarem na terceira colocação em quantidade de construções de cada tipo também vão ganhar pontos, como mostra o exemplo e a **tabela de pontuação da Reserva**.

**Atenção:** As Peças de Construção que se encontram na Reserva **NÃO** dão pontos aos jogadores.

Obs.: O preço das construções não afeta em nada a pontuação. Somente o número de peças importa! Você precisa ter pelo menos 1 Peça de Construção de um determinado tipo para marcar pontos na categoria em questão.

- A -	
	1.
◆	1
◆◆	2
◆◆◆	3
◆◆◆◆	4
◆◆◆◆◆	5
◆◆◆◆◆◆	6

Exemplo: O jogador que tiver o maior número de Torres marcará 4 pontos.

- B -		
	1.	2.
◆	8	1
◆◆	9	2
◆◆◆	10	3
◆◆◆◆	11	4
◆◆◆◆◆	12	5
◆◆◆◆◆◆	13	6

Exemplo: O jogador que tiver mais Torres marcará 13 pontos. O segundo colocado em número de Torres marcará 6 pontos.

Exemplo: Felipe e Beatriz têm 4 Torres cada um. Eles dividem os pontos da 1ª e 2ª colocações:  $13 + 6 = 19$  pontos. A pontuação é dividida e arredondada para baixo e, portanto, cada um ficará com 9 pontos.

◆	16	13	11
◆◆	17	19	12
◆◆◆	18	10	3
◆◆◆◆	19	11	4
◆◆◆◆◆	20	12	5
◆◆◆◆◆◆	21	13	6

Estes são os pontos distribuídos na 3ª Rodada de Pontuação.

Exemplo: O jogador com o maior número de Pavilhões marca 16 pontos. O jogador com o segundo maior número de Pavilhões marca 8 pontos. O jogador com o terceiro maior número de Pavilhões marca 1 ponto.

## Pontos pela muralha ao redor da Alhambra

Além dos pontos pelas construções, os jogadores também recebem pontos pela **maior seção contínua de muralha** em volta de suas respectivas Alhambras.

Cada lado de uma peça com **um segmento de muralha impresso conta 1 ponto**.

Segmentos de muralha espelhados – ou seja, muros internos – **não** contam pontos.

Os pontos marcados pelos jogadores são registrados no **Tabuleiro de Pontuação**. Cada jogador avança seu marcador uma casa para cada ponto recebido.



## Fim de Jogo

A partida termina quando – no fim do turno de um jogador – **não houver Peças de Construção suficientes no Saquinho para completar o total de 4 disponíveis**.

As **Peças de Construção remanescentes** no Mercado de Construções vão para os jogadores que tiverem em suas mãos a maior quantia em dinheiro na moeda relevante (não importa o preço da construção). Se dois ou mais jogadores tiverem a mesma quantia em dinheiro, a Peça de Construção continuará no mercado. As peças distribuídas entre os jogadores dessa maneira podem ser acrescentadas às suas respectivas Alhambras segundo as Regras de Construção.

Acontece a terceira e última Rodada de Pontuação.

O jogador que terminar à frente no Tabuleiro de Pontuação depois dessa rodada vencerá o jogo. Se dois ou mais jogadores ocuparem a liderança, então eles vão compartilhar a vitória.

*Obs.: O Mercado de Construções é reabastecido com as peças remanescentes na medida do possível.*

## Regras para 2 Jogadores

Aplicam-se as regras normais, com as alterações a seguir:

O jogo contém três cópias de cada Carta de Dinheiro.

**Remova uma cópia de cada**, ou seja, use apenas **72 Cartas de Dinheiro**.

Existe um **terceiro jogador imaginário**, que chamaremos de Dirk. Dirk não constrói a própria Alhambra, mas **colecciona Peças de Construção**. Ele não tem turno próprio.

**No começo da partida, retire aleatoriamente do Saquinho 6 Peças de Construção** e separe-as para o Dirk. Deixe-as bem à vista dos dois jogadores.

**Nas Rodadas de Pontuação, Dirk marca pontos por ter o maior número de construções de cada tipo**, mas **não** pela muralha externa.

**Logo depois da 1ª Rodada de Pontuação, Dirk recebe**

outras 6 peças, que também são retiradas aleatoriamente do Saquinho e adicionadas às demais.

**Depois da 2ª Rodada de Pontuação, Dirk recebe novas Peças de Construção**. Desta vez, não são necessariamente 6, e **sim um terço das peças que restam no Saquinho (arredondando-se para baixo)**.

Somente uma regra muda na partida com dois jogadores: toda vez que comprarem uma Peça de Construção, além de poderem acrescentá-la à suas respectivas Alhambras ou colocá-la na Reserva, **eles também poderão entregá-la ao Dirk**.