

## Um jogo criado por Dirk Henn para 2 a 6 jogadores

Os melhores construtores da Europa e da Arábia querem provar o seu valor. Porém, independentemente de serem pedreiros do Norte ou jardineiros do Sul, todos eles desejam um salário justo e insistem que seja pago na sua moeda nativa. Empregue os melhores construtores e tenha certeza que tem sempre a

# Alhambra

Edição revista

quantidade e o tipo de moeda necessária. Com a ajuda deles, podem-se construir torres, criar jardins, erguer pavilhões e arcadas, além de haréns e aposentos sumptuosos.

Compita com os seus adversários para construir o ALHAMBRA.

### **POR** Componentes

- 6 peças iniciais – que mostram a famosa Fonte do Leão e as cores dos jogadores.
- 54 peças com edifícios – contendo 6 tipos de edifício. Estas são as peças com as quais vai construir o seu Alhambra. Elas têm, no máximo, três muros.



- 1 tabuleiro de jogo - a parte de cima mostra as cartas e contém o baralho de compra (recolha) no espaço mais à esquerda. A parte de baixo é o mercado de edifícios e tem quatro espaços para peças de edifícios. Cada espaço corresponde a uma moeda diferente.
- 1 tabuleiro de pontuação – para marcar a pontuação de cada jogador.
- 6 marcadores – cada jogador tem um marcador para o tabuleiro de pontuação.
- 6 tabuleiros de provisão de peças com tabelas de pontos.

- 108 cartas de dinheiro em quatro moedas diferentes – estas são usadas para comprar as peças com edifícios do mercado para construir o seu Alhambra.



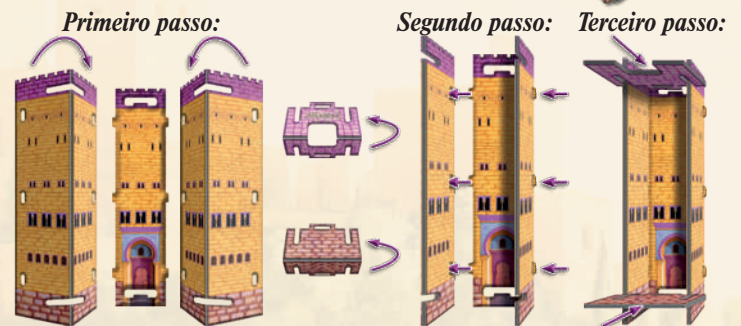
Dinar Dirame Ducado Florim

Cartas de dinheiro em quatro moedas diferentes, com valores que vão de 1 a 9.

- 2 cartas de pontuação – São colocadas no baralho de compra (recolha) e reveladas para indicar uma rodada (ronda) de pontuação.



- 1 Torre dispensadora de peças



- 1 manual de regras

### Objetivo do jogo

Os jogadores que tiverem o maior número de peças de edifícios de cada tipo no seu Alhambra na altura certa – as rodadas de pontuação – ganham pontos, cujo montante depende do tipo de edifício. Os jogadores também recebem pontos pelo muro contínuo mais longo que construírem à volta do seu Alhambra.

O número de pontos atribuídos aumenta a cada rodadas de pontuação.

O vencedor é o jogador que ganhou mais pontos até ao fim do jogo.

Existem 6 tipos diferentes de edifícios. A tabela mostra os preços dos mesmos e a quantidade existente de cada tipo de edifício.

Nome	Número	Preço
Pavilhão	7x	2-8
Harém	7x	3-9
Arcadas	9x	4-10
Aposentos	9x	5-11
Jardim	11x	6-12
Torre	11x	7-13

## Preparação do jogo

- Coloque o **tabuleiro de jogo**, composto pelo mercado de edifícios e pelas cartas, no centro da mesa e o tabuleiro de pontuação no fim da mesma.
  - Cada jogador recebe uma **peça inicial**, que coloca à sua frente na mesa, e 1 **marcador** da cor de jogador escolhida, que é colocado na casa 0/100 do tabuleiro de pontuação.
  - As **54 peças de edifícios** são embaralhadas viradas para baixo e empilhadas na **torre dispensadora de peças**.
  - Tiram-se 4 **peças de edifícios** da torre e **colocam-se**, por ordem, nos quatro espaços numerados do **mercado de edifícios**, começando pelo espaço 1.
- A cada jogador é dado um **tabuleiro de provisão de peças com uma tabela de pontos** que ele coloca à sua frente, visível a todos. A tabela de pontos mostra a quantidade existente de cada tipo de edifícios e quantos pontos podem ser ganhos com eles.



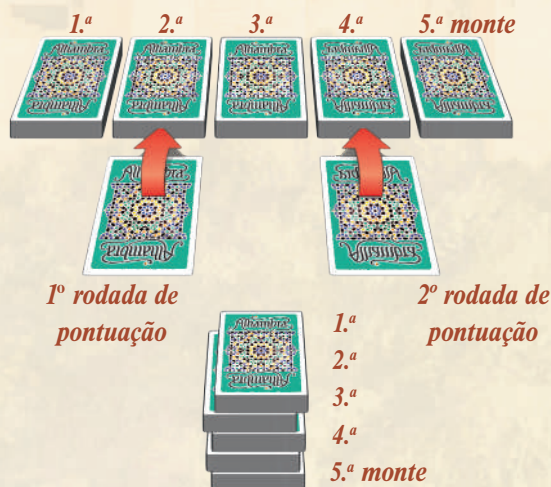
Peça inicial



Mercado de edifícios

- Ponha de lado as **duas cartas de pontuação** e embaralhe o monte de **cartas de dinheiro**.
- Cada jogador recebe agora o seu **dinheiro inicial**. Para isto, dá-se uma carta de dinheiro de cada vez para um jogador, que ele coloca virada para cima à sua frente, até um **total de 20 ou mais** (a cor da moeda não importante nesta altura). Continue este procedimento até todos os jogadores terem recebido o seu dinheiro inicial. Depois, eles podem recolher as suas cartas. A partir de agora, as cartas de dinheiro de cada jogador são guardadas em segredo.
- O jogador que tiver menos cartas começa o jogo; se dois ou mais jogadores empatarem, o que tiver menos dinheiro inicia. Se ainda houver um empate, o mais novo começa o jogo.
- Finalmente, os **quatro espaços** da montra de cartas são preenchidos ao comprar (recolher) uma **carta de dinheiro** e colocando-a virada para cima em cada espaço.
- O resto das cartas de dinheiro é dividido em cinco montes praticamente iguais. Misture a carta da "1ª Rodada de Pontuação" no segundo monte e a carta da "2ª Rodada de Pontuação" no quarto monte. Depois volta a empilhar os montes com o quinto monte em último lugar, depois o quarto, o terceiro, o segundo e, por fim, o primeiro no topo da pilha. O monte resultante é então colocado, virado para baixo, no espaço mais à esquerda da montra de cartas no tabuleiro de jogo.

*Nota: isto garante que ninguém recebe mais do que 28 ou menos do que 20 dinheiros.*



*Nota: isto garante que as duas cartas de pontuação não entram em jogo nem muito cedo, nem muito tarde, ou perto uma da outra.*

## Como jogar

Os participantes jogam por turnos no sentido horário, começando pelo jogador inicial. No seu turno, um jogador deve efetuar uma das três seguintes ações:

### Tirar dinheiro

### Comprar uma peça de edifício

### Redesenhar o Alhambra

Se um jogador comprar uma peça de edifício, ele deve construí-la no seu Alhambra, ao terminar o turno.

### Colocar uma peça de edifício

As ações em detalhe:

### Tirar dinheiro

Um jogador pode tirar **qualquer uma das cartas de dinheiro** das que estão viradas para cima, ou **várias cartas de dinheiro** se a **soma dos seus valores não for maior do que 5** (a moeda não interessa).



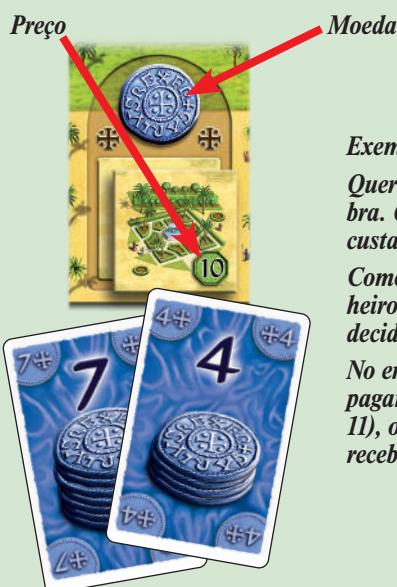
*Exemplo: pode tirar ambas as cartas da esquerda ou uma das outras duas.*

### Comprar uma peça de edifício

Um jogador pode comprar uma peça de edifício no mercado de edifícios. Ele deve jogar as cartas de dinheiro na moeda correta, indicada pelo símbolo acima da peça no mercado, que totalizem, no mínimo, o preço indicado na peça. Mas atenção – não se dá nenhum troco!

O dinheiro usado para pagar a peça é colocado num monte de descarte perto do tabuleiro de jogo.

**Importante:** se um jogador puder pagar a quantia exata, continua a ser o seu turno e pode decidir novamente qual das três ações vai efetuar a seguir. Enquanto for o seu turno, nenhuma nova peça é colocada no mercado. Só no fim do turno de um jogador é que os espaços vazios são preenchidos com novas peças. As peças de edifício compradas são colocadas ao pé do Alhambra do jogador. (Só são incorporadas no Alhambra ao terminar o turno)



*Exemplo:*

*Quer um jardim no seu Alhambra. O jardim que está à venda custa 10 dinares (azul).*

*Como tem duas cartas de dinheiro desta moeda na sua mão, decide comprar o jardim.*

*No entanto, como não pode pagar os 10 dinares exatos (tem 11), o seu turno termina; não recebe nenhum troco.*

### Redesenhar o seu Alhambra

Existem três maneiras de um jogador redesenhar o seu Alhambra:

- Pode tirar uma peça de edifício do seu tabuleiro de provisão e adicioná-la ao seu Alhambra (ver as regras de construção na pág. 4).
- Pode remover uma peça de edifício do seu Alhambra e colocá-la no seu tabuleiro de provisão.
- Pode trocar uma peça de edifício do seu tabuleiro de provisão por uma do seu Alhambra. Se fizer isto, a nova peça no seu Alhambra deve ir para o lugar exato daquela que removeu.

Quando estiver a redesenhar o seu Alhambra ainda deve seguir todas as regras de construção. Não é permitido remover a peça inicial ou trocá-la por outra peça.

*Exemplo:*

*Compra uma peça de edifício e paga a quantia exata, por isso continua a ser o seu turno. A peça é colocada ao pé do seu Alhambra (não na provisão).*

*Decide comprar uma outra peça e consegue pagar a quantia exata outra vez.*

*Por conseguinte, ainda é o seu turno e decide redesenhar o seu Alhambra.*

*Pode, por exemplo, remover uma peça de edifício do seu Alhambra e trocá-la por uma do seu tabuleiro de provisão.*

*Isto aproxima-o do fim do seu turno. Pode agora adicionar as peças recém-compradas ao seu Alhambra, colocando-as na melhor posição possível, ou pode guardá-las no seu tabuleiro de provisão.*

## Fim do seu turno

### Posicionar uma peça de edifício

Todas as peças de edifício compradas só podem ser posicionadas no fim do turno de um jogador, seja no seu Alhambra ou no seu tabuleiro de provisão. Não há limite para o número de peças que pode ter no seu tabuleiro de provisão.

Se um jogador comprou vários edifícios num mesmo turno, ele pode escolher **em que ordem os vai colocar** no seu Alhambra ou tabuleiro de provisão.

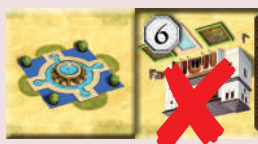


## Regras para construir o Alhambra

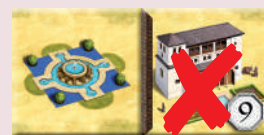
Deve construir o seu Alhambra de acordo com as seguintes regras:

- Todas as peças de edifícios devem estar orientadas da mesma maneira do que a sua peça inicial (ou seja, todos os telhados devem apontar para cima).
- Os lados adjacentes devem ser os mesmos. Isto é, ambos devem ter um muro ou nenhum muro.
- Deve conseguir alcançar cada peça de edifício “a pé” desde a peça inicial sem atravessar um muro e sem sair fora das peças.
- Cada peça nova deve ser ligada ao seu Alhambra por pelo menos um lado (ou seja, não pode estar ligada apenas nos cantos).
- Não pode deixar nenhum “vazio” (ou seja, um espaço vazio rodeado por peças de edifícios).

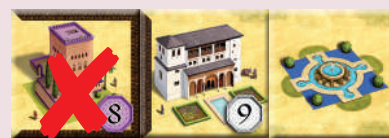
### *As seguintes combinações NÃO são permitidas:*



*A peça está na orientação errada.*



*Um lado com um muro está ligado a um lado sem um muro.*



*A “regra de ir a pé” não foi cumprida: a torre não pode ser alcançada a partir da peça inicial sem atravessar um muro.*



*As peças de edifícios não estão ligadas por pelo menos um lado.*



*Posicionar a peça das “Arcadas” neste lugar iria criar um espaço vazio completamente rodeado de peças.*

Quando todas as peças de edifício compradas estiverem posicionadas no Alhambra ou colocadas no tabuleiro de provisão, o turno termina.

As cartas de dinheiro são agora repostas, recolhendo uma carta do monte por cada espaço vazio. Se o monte estiver esgotado, o de descarte é embaralhado e passa a ser o novo monte de compra (recolha). Cada espaço vazio no mercado de edifícios é preenchido com uma nova peça retirada da torre dispensadora.

*Nota: o mercado de edifícios é sempre preenchido por ordem ascendente, de 1 a 4.*

## Pontuação

Durante o jogo, existem **3 rodadas de pontuação**. As primeiras duas acontecem quando as cartas de pontuação são compradas (recolhidas) do monte de cartas de dinheiro. A terceira e última rodada de pontuação é feita no fim do jogo.

Quando uma carta de pontuação é recolhida, ela é colocada à frente do jogador cujo turno é o seguinte e a próxima carta ou cartas são usadas para completar as quatro cartas necessárias do tabuleiro. Mas a pontuação é calculada antes do jogador seguinte começar o seu turno. Quando a pontuação acaba, esse jogador começa o seu turno.

Em cada rodada de pontuação, os pontos são dados a quem tiver o maior número de cada tipo de edifício. Os jogadores também recebem pontos pelo comprimento do muro mais longo que rodeia o seu Alhambra.

Os pontos atribuídos a um jogador são registrados no tabuleiro de pontuação. Cada jogador avança o seu marcador um espaço por cada ponto ganho.

### Pontos pelo muro do seu Alhambra

Os jogadores ganham pontos pelo comprimento do muro contínuo que rodeia o seu Alhambra.

Cada lado de uma peça com um segmento do muro vale 1 ponto. Não se atribuem pontos a muros encostados uns aos outros, isto é, muros internos.

### Pontos pela maioria de cada tipo de edifício

São atribuídos pontos por cada tipo de edifício. Dependendo da rodada (ronda) de pontuação atual, os jogadores precisam de ter **a maior, segunda maior ou terceira maior quantidade** de um tipo de edifício para ganhar pontos.

Se houver um **empate**, os pontos relativos às posições empatadas são somados (*ou seja, dois jogadores empatados na segunda posição somariam os pontos da segunda e terceira posições*) e depois divididos pelos jogadores, sempre arredondando abaixo.

**Atenção:** apenas contam os edifícios construídos no Alhambra. Os no tabuleiro de provisão não contam.



#### Primeira rodada de pontuação

A primeira pontuação ocorre quando a carta da primeira rodada de pontuação é revelada.

Apenas o jogador que tiver a maior quantidade de um tipo de edifício construída no seu Alhambra é que recebe pontos. O número de pontos é indicado na carta de pontuação, ao lado de cada tipo de edifício.



#### Segunda rodada de pontuação

Na segunda pontuação (que acontece quando a carta da segunda rodada de pontuação é revelada), os pontos são atribuídos aos jogadores com a maior e a segunda maior quantidade de um tipo de edifício. Os pontos estão indicados na carta.



1	
I	II
	1
	2
	3
	4
	5
	6

**Exemplo:** O jogador com mais aposentos ganha 4 pontos.

2	
I	II
	8
	9
	10
	11
	12
	13

**Exemplo:** O jogador com mais torres ganha 13 pontos. O jogador com o segundo maior número de torres ganha 6 pontos.

**Exemplo:** O João e a Ana têm 4 torres cada. Eles partilham os pontos do 1º e 2º lugar:  $13+6=19$  pontos. O número é dividido pelos dois e arredondado abaixo, por isso cada um ganha 9 pontos.



### Terceira rodada de pontuação

A terceira rodada de pontuação acontece no fim do jogo, quando o mercado de edifícios já não puder ser reabastecido.

Nesta rodada, os pontos também são atribuídos aos jogadores com o terceiro maior número de um tipo de edifício.

Os pontos atribuídos a cada lugar estão ilustrados no tabuleiro de provisão de peças.

	1	2	3
	1	8 1	16 8 1
	2	9 2	17 9 2
	3	10 3	18 10 3

Estes são os pontos atribuídos na 3ª rodada de pontuação.

Exemplo: o jogador com mais pavilhões ganha 16 pontos. O jogador com o segundo maior número de pavilhões ganha 8 pontos. O que tem a terceira maior quantidade ganha 1 ponto.

## Fim do jogo

O jogo acaba quando, no fim do turno de um jogador, não houver mais peças de edifícios na torre dispensadora para reabastecer o mercado de edifícios.

As peças de edifícios remanescentes no mercado de edifícios são dadas aos jogadores que tiverem na sua mão mais dinheiro da moeda correspondente (*independentemente do preço dos edifícios*). Se dois ou mais jogadores tiverem a mesma quantidade de dinheiro, então essa peça de edifício continua no mercado de

edifícios. As peças dadas aos jogadores desta maneira podem então ser adicionadas aos seus Alhambras de acordo com as regras de construção.

A terceira e última rodada de pontuação ocorre agora.

O jogador que liderar o tabuleiro de pontuação depois desta última rodada é o vencedor. Se dois jogadores estiverem iguais, o jogo acaba num empate.

## Regras para jogos com dois jogadores

São usadas as regras normais do Alhambra com as seguintes alterações:

O monte contém normalmente três de cada carta de dinheiro. Com 2 jogadores, uma de cada é retirada, resultando num monte de 72 cartas de dinheiro.

Existe um **terceiro jogador imaginário**. Vamos chamá-lo de Rui. O Rui não vai construir um Alhambra, mas **recolhe peças de edifícios**. O Rui não tem turnos.

No início do jogo, recolhem-se (compram-se), ao acaso, 6 peças de edifícios da torre dispensadora e põem-se num lado para o Rui – à vista de ambos os jogadores.

Nas rodadas de pontuação, o Rui ganha pontos por ter a maior quantidade de qualquer dos diferentes tipos de edifícios, mas não pelo muro externo.

**Imediatamente a seguir à primeira rodada de pontuação**, dão-se mais 6 peças de edifícios ao Rui, recolhidas ao acaso da torre e colocadas junto às outras.

Depois da 2ª rodada de pontuação, o Rui recebe mais peças de edifícios. Desta vez, ele não recebe exatamente as 6, mas sim um terço das peças restantes na torre (*arredondando para baixo*).

Apenas uma regra é diferente para os dois jogadores: sempre que comprar uma peça de edifício, ela pode ser dada ao Rui em vez de ser posicionada no Alhambra ou colocada no tabuleiro de provisão do jogador.

# DEVIR

Distribuído em Portugal

**DEVIR LIVRARIA, LDA**  
Pólo Industrial  
Brejos de Carreiros  
Escritório 2,  
Olhos de Água  
2950-554 Palmela  
www.devir.pt  
devir.pt@devir.com  
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil

**DEVIR LIVRARIA LTDA**  
Rua Chamatu, 197  
Vila Formosa,  
CEP 03359-095  
São Paulo - SP  
CNPJ 57.883.647/0001-26  
www.devir.com.br  
sac@devir.com.br  
Telefone (11) 2924-6918

**Créditos desta edição**

Tradução: Rui Ferrão

Adaptação gráfica: Bascu

est. 1989

