

# Alhambra

Spil eftir Dirk Henn  
2-6 þátttakendur  
8 ára og eldri  
Spilatími 45-60 mín

Færustu byggingameistarar Evrópu og Arabíu vilja sýna hæfni sína. Fáðu til þín færustu smiðaflokkana og gættu að því að eiga alltaf nóg af réttum gjaldmiðli því það gildir einu hvort um er að ræða steinsmiði úr norðri eða garðyrkjumenn úr suðri, allir vilja þeir fá sín laun og krefjast þess að fá greitt í mynt heimalands síns.

Með þeirra hjálp má reisa turna, hanna garða, smíða lystiskála og súlnagöng og byggja kvennabúr og svefnálmur. Kepptu við and-stæðinga þína um að reisa ALHAMBRA-höllina.

## Markmið spilsins

Þeir leikmenn sem eiga **flestar byggingarflísar** af einhverri gerð í Alhambra-höllinni sinni á réttum tíma, þ.e. þegar kemur að stiga-umferðunum, fá stig og fer stigafjöldinn eftir gerð byggingarinnar. Leikmenn fá einnig stig fyrir **lengsta samfellda múrinn sem þeir hafa reist í kringum höllina sína**.

Með hverri stigaumferð eru gefin fleiri stig. Sá leikmaður sem gefið hefur flest stig í leiklok sigrar.

*Það eru sex mismunandi gerðir bygginga (lystiskáli (Pavilion), kvennabúr (Seraglio), súlnagöng (Arcades), svefnálma (Chambers), garður (Garden) og turn (Tower)). Á stigatöflunni sést verð bygginganna og hversu margar eru af hverri gerð.*

## Undirbúningur

Hver leikmaður fær einn **ljónagosbrunn**, sem hann setur á borðið fyrir framan sig, og **1 peð í sama lit**. Leikmenn byggja hallir sínar í kringum ljónagosbrunninn sinn. Peðin fara á 0-reitinn á talnastígnum.

Spilaborðið er sett á mitt borðið þannig að hver leikmaður hafi sinn geymslureit innan seilingar.

Byggingarflísarnar 54 eru settar í pokann í upphafi spilsins.

**4 byggingarflísar** eru dregnir af handahófi úr pokanum og **raðað** í réttri röð á númeruðu reitina fjóra á **markaðnum**, sú fyrsta á reit númer eitt.

Hver leikmaður fær **stigatöflu** sem hann setur fyrir framan sig í allra augsýn. Stigataflan sýnir hversu margar byggingarflísar eru af hverri tegund og hversu mörg stig þær gefa.

Stigaumferðarspilin tvö eru tekin úr **peningaspila-stokknum** og lögð til hliðar. Afgangurinn af spilunum er stokkaður.

Hver leikmaður fær nú þá **fjárhæð sem hann hefur leikinn með**. Það er gert þannig að einu spilinu af öðru er flett upp úr peningaspilastokknum fyrir framan leikmanninn uns **heildarfjárhæð þeirra nemur 20 eða meira** (gjaldmiðillinn skiptir ekki máli á þessu stigi).

*Ath. Þetta tryggir að enginn fái hærri fjárhæð en 28 eða lægri en 20.*

Því næst fær næsti leikmaður sína peninga. Þegar búið er að gefa öllum taka leikmenn upp peningaspilin sín. Upp frá þessari stundu halda þeir peningunum sínum leyndum fyrir hinum.

Sá sem fékk fæst spil byrjar. Ef tveir eða fleiri eru með jafnfá spil byrjar sá sem fékk lægstu fjárhæðina. Ef þeir eru enn jafnir byrjar sá sem yngstur er.

Loks er **4 peningaspilum** flett upp og raðað á viðeigandi reiti á miðju borðinu við hlið markaðarins.

Peningaspilunum sem eftir eru er skipt í fimm nokkurn veginn jafnstóra bunka. Stigaumferðarspilið fyrir 1. stigaumferð (A) er sett í efst annan bunkann og spilið fyrir 2. stigaumferð (B) efst í fjórða bunkann.

Því næst er bunkunum raðað hverjum ofan á annan þannig að fimmti bunkinn er neðstur, því næst fjórði, þá þriðji, annar og loks fyrsti efstur. Stokkurinn er svo settur á hvolf við hlið markaðarins.

*Ath. Þetta tryggir að stigaumferðarspilin tvö komi ekki í ljós of snemma, of seint eða með of stuttu millibili í spilinu.*

## Spilið

Leikmenn gera hver af öðrum réttisælis.

Sá sem á leik verður að gera eitt af þrennu:

- **taka peninga**
- **kaupa byggingarflís og finna henni stað**
- **endurhanna Alhambra-höllina sína**

Eftir að hver leikmaður er búinn að gera er fyllt á viðeigandi reiti á spilaborðinu með nýjum peningaspilum og byggingarflísum í stað þeirra sem hann tók, þannig að alltaf séu 4 af hvoru.

## Að taka peninga

Leikmaður má taka **hvaða peningaspil sem er**, af þeim sem snúa upp á spilaborðinu, **eða fleiri en eitt ef fjárhæð þeirra samanlagt nemur ekki meira en 5** (gjaldmiðillinn skiptir ekki máli).

## Að kaupa byggingarflís og finna henni stað

### Að kaupa flísar

Leikmaður getur keypt sér **byggingarflís** á markaðinum. Hann verður að borga **a.m.k. það verð sem fram kemur á byggingarflísinni** í þeim gjaldmiðli sem sýndur er við hlið reitsins, sem flísin er á, á markaðnum. **En gætið að því að það er ekki gefið til baka!**

Peningar, sem notaðir eru til að borga fyrir byggingarflísar, eru settir í kastbunka við hlið markaðarins.

**Sá sem getur borgað nákvæmlega rétta upphæð má halda áfram að gera og velja aftur einn af valmöguleikum þremur.**

Á meðan leikmaður er að gera er **ekki bætt við nýjum byggingar-flísnum á markaðinn**. Ekki er fyllt á tóma reiti fyrir en leikmaður er búinn að gera.



# Alhambra

Sá sem á leik á því möguleika á mest 5 aðgerðum í einu (hann getur keypt fjórar byggingarflísar fyrir nákvæmlega rétta upphæð og svo annað hvort tekið sér peninga eða endurhannað höllina sína).

## Að finna flísunum stað

Leikmenn geta annað hvort bætt nýrri byggingarflís við höllina sína eða sett hana á geymslureitinn sinn. Það má geyma eins margar byggingarflísar á geymslureitnum og óskað er.

Dæmi:

Leikmaður vill bæta garði við höllina sína. Verðið á garðinum, sem í boði er, er 10. Leikmaðurinn er með tvö peningaspil á hendi í þessum gjaldmiðli og ákveður að kaupa garðinn. Þar sem hann getur ekki borgað nákvæmlega 10 í bláa gjaldmiðlinum (heldur 11) fær hann ekki að halda áfram að gera og hann fær ekkert til baka.

## Reglur um byggingu Alhambra-hallar

Leikmenn verða að fara að eftirfarandi reglum við byggingu hallar sinnar:

- Allar byggingarflísar verða að **snúa eins** (þ.e. öll þök verða að snúa upp).
- Samliggjandi hliðar verða að vera eins, þ.e. annað hvort verður að vera hallarmúr á báðum eða ekki.
- Það verður að vera hægt að komast „fótgangandi“ frá ljónagosbrunninum inn á hverja nýja byggingarflís án þess að fara yfir múr og án þess að stíga út af flísunum
- Hver flís, sem lögð er niður, verður að hafa **a.m.k. eina hlið** sem liggur að höllinni (þ.e. hún má ekki bara tengjast horn í horn).
- EKKI má skilja eftir „eyðu“ (þ.e. autt svæði sem umlukid er byggingarflísunum á fjóra veginum).

**Ljónagosbrunnarnir eru notaðir á sama hátt og byggingarflísar án hallarmúra.**

## Að endurhanna Alhambra-höllina sína

Leikmaður hefur þrjár aðferðir til að endurhanna höllina sína: hann getur tekið byggingarflís af geymslureit sínum og lagt hann við höllina sína hann getur tekið byggingarflís úr höllinni sinni og sett á geymslureitinn sinn hann getur skipt á byggingarflís af geymslureit og flís úr höllinni sinni. Þá verður að leggja nýju flísina á nákvæmlega sama stað og þá sem fjarlægð var.

Þegar höll er endurhönnuð verður alltaf að fylgja reglunum um byggingu hallar. **Aldreí má fjarlægja ljónagosbrunninn eða skipta honum út fyrir aðra flís.**

Dæmi: leikmaður kaupir byggingarflís og greiðir rétta upphæð fyrir hana svo hann má halda áfram að gera. Hann ákveður að kaupa aðra flís og tekst að greiða aftur rétta upphæð.

Hann má því enn halda áfram að gera og ákveður nú að endurhanna höllina sína. Hann getur t.d. fjarlægt byggingarflís úr höllinni sinni og skipt henni út fyrir aðra af geymslureitnum sínum.

Þá er hann búinn að gera í bili. Nú verður hann að leggja þær byggingarflísar, sem hann var að enda við að kaupa, við höllina sína, á besta mögulega stað, eða setja þær á geymslureitinn sinn.

## Leikmaður lýkur við að gera

Leikmaður má ekki leggja byggingarflísar, sem hann kaupir, við höllina sína eða setja þær á geymslureitinn sinn **fyrir en hann hefur lokið við að gera**, þ.e. eftir að hann hefur endurhannað höllina sína, ef hann kysir að gera það. Hann má leggja nýkeyptu flísarnar við höllina sína **í þeirri röð sem hann óskar**.

Þegar leikmaður er búinn að gera er komið að næsta þátttakanda. Áður en hann ákveður hvað hann gerir **eru ný peningaspil og nýjar byggingarflísar settar í stað þeirra sem fjarlægðar voru** þannig að það séu aftur 4 af hvoru. Ef peningaspilastokkurinn klárast er kastbunkinn stokkaður og lagður á hvolf til að hægt sé að draga úr honum að nýju.

## Stigagjöf

Það eru **3 stigaumferðir** í spilinum. Fyrstu tvær þegar stigaumferðarspilin eru dregin úr peningaspilabunkanum og **þriðja og síðasta í lok spilsins**.

Þegar stigaumferðarspil er dregið úr bunkanum er það lagt til hliðar (það er ekki lengur með í spilinum) og nýju peningaspili eða –spilum flett upp uns fyllt hefur verið á reitina fjóra. Stigin eru reiknuð áður en næsti leikmaður gerir.

Í hverri stigaumferð fá þeir stig sem eiga flestar byggingarflísar af einhverri gerð. Leikmenn fá einnig stig fyrir hallarmúrinn í kringum höllina sína.

## Stig fyrir flestar byggingar af hverri gerð

Stig eru gefin fyrir að eiga **flestar byggingar af einhverri gerð**. Stigafjöldinn fer eftir því um hvers konar byggingu er að ræða.

Í hverri stigaumferð fær sá sem á flestar byggingar af einhverri gerð þau stig sem gefin eru fyrir 1. sæti á stigatöflunni við hliðina á nafni byggingarinnar.

Aðeins þeir leikmenn sem eiga flestar byggingar af einhverri gerð fá stig þegar 1. stigaumferðarspilið er dregið úr bunkanum.

Í seinni stigaumferðunum tveimur eru stig gefin á eftirfarandi hátt: Í 2. stigaumferð (þegar 2. stigaumferðarspilið er dregið úr stokknum) **fá þeir leikmenn stig sem eiga flestar byggingarflísar af einhverri gerð og einnig þeir sem eiga næstflestar**.

Ef tveir eða fleiri eiga jafnmargar byggingar af sömu gerð **skipta þeir með sér stigunum** fyrir þau sæti. Stigin eru ávallt námunduð að næstu tölu fyrir neðan.

Þriðja stigaumferðin er í lok spilsins. Þá fá einnig þeir leikmenn stig sem eiga þriðju flestu byggingarnar af sömu gerð eins og sýnt er í dæminu og á stigatöflunum sem hver spilari fær.

**Gætið að því að byggingarflísar á geymslureitum eru EKKI talin leikmönnum til stiga.**

Ath. Verð byggingar skiptir ekki máli varðandi stigagjöf heldur aðeins fjöldi byggingarflísa! Leikmaður verður að eiga a.m.k. 1 byggingarflís af tiltekinni gerð til að geta fengið stig í þeim flokki.



# Alhambra

Dæmi:

Sá leikmaður sem á flestar svefnálmur (Chambers) fær 4 stig.

Dæmi:

Sá leikmaður sem á flesta turna fær 13 stig. Sá sem á næstflesta turna fær 6 stig.

Dæmi:

Kristján og Nína eiga 4 turna hvort. Þau skipta því með sér stigunum fyrir 1. og 2. sæti:  $13 + 6 = 19$  stig. Deilt er í töluna með tveimur og hún námundað að næstu tölu fyrir neðan þannig að hvort þeirra fær 9 stig.

Þetta eru stigin sem veitt eru í 3. stigaumferð.

Dæmi: Sá sem á flesta lystiskála (Pavilions) fær 16 stig. Sá sem á næstflesta lystiskála fær 8 stig og sá sem á þriðju flestu lystiskálana fær 1 stig.

## Stig fyrir hallarmúr

Auk stiga fyrir byggingar fá leikmenn einnig stig fyrir **lengsta samfellda múrinn** í kringum höllina sína.

Fyrir hverja hlið flísar með **múr fæst 1 stig**.

**Engin** stig eru gefin fyrir innveggi, þ.e. samliggjandi múra.

Stigin sem leikmaður fær sjást á stigatöflunum. Hver leikmaður færir það sitt um einn reit áfram fyrir hvert stig sem hann fær.

## Lok spilsins

Spilinu lýkur þegar leikmaður lýkur við að gera og **ekki eru nægilega margar flísar í pokanum til að fylla á reitina fjóra á markaðinum**.

Þeir leikmenn sem eiga mesta peninga á hendi í viðeigandi gjaldeyri fá **byggingarflísarnar sem eftir verða á markaðnum** (það skiptir ekki máli hvað byggingarnar kosta). Ef tveir eða fleiri eru með sömu fjárhæð verður sú flís eftir á markaðnum. Flísar, sem leikmenn fá með þessum hætti, mega þeir leggja við hallirnar sínar í samræmi við byggingarreglurnar.

Nú er komð að þriðju og síðustu stigaumferð.

Leikmaðurinn sem er fremstur á talnastígnum eftir þessa síðustu stigaumferð vinnur. Ef tveir eru fremstir á sama reit er jafntefli.

*Ath. Fyllt er á reitina á markaðnum með flísunum sem eftir eru eins lengi og hægt er.*

## Sérstakar reglur fyrir tvo leikmenn

Þegar tveir spila gilda hefðbundnu Alhambra-reglurnar með eftirfarandi breytingum:

Í peningaspilastokknum eru þrjú spil af hverri gerð. **Eitt af hverju er tekið úr stokknum þannig að aðeins 72 peningaspil** eru notuð.

Í spilinu er **ímyndaður þriðji leikmaður**, Dirk að nafni. Dirk byggir ekki höll **en hann safnar byggingaflísum**. Hann fær þó aldrei að gera.

Í upphafi spilsins eru **dregnar 6 byggingaflísar af handahófi úr pokanum** og lagðar til hliðar fyrir Dirk þar sem báðir leikmenn geta séð þær.

Í stigaumferðunum fær Dirk stig ef hann er með flestar byggingar af einhverri gerð, en **engin** stig fyrir hallarmúra.

**Strax að lokinni 1. stigaumferð** fær Dirk 6 flísar í viðbót.

**Dirk fær 6 flísar í viðbót** sem einnig eru dregnar af handahófi úr pokanum og settar hjá hinum flísunum hans.

**Að lokinni 2. stigaumferð fær Dirk fleiri byggingaflísar**. Í þetta sinn fær hann ekki endilega 6 flísar heldur fær hann **þriðjung af þeim flísunum sem eftir eru í pokanum (námundað niður að næstu tölu fyrir neðan)**.

Aðeins ein regla er frábrugðin þegar tveir spila: í hvert sinn sem leikmaður kaupir byggingaflís getur hann ekki aðeins valið um að bæta henni við höllina sína eða setja hana á geymslureitinn, **hann má einnig gefa Dirk byggingaflísina**.