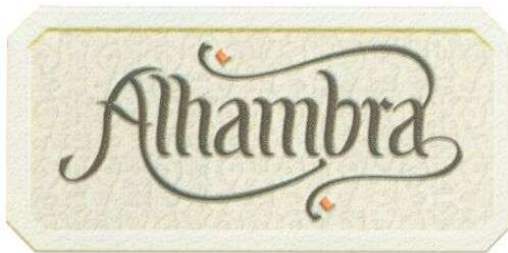


Egy varázslatos játék 2-6 játékos részére, 8 éves kortól

Világraszóló versenyt hirdettek szerint mindenki felépítheti saját országok legjobb építőmesterei terségbeli tudásukat bebizonyítkodniuk kell arról, hogy az valutákban rendelkezésre állja-megépítésében résztvevők, le-vagy kertépítők Délről, mind-melt bérüket. Az ő segítségükkel bástyák emelkednek, kertek virulnak, pavilonok, árkádok épülnek, szerájok és paloták magasodnak az építési területeken. Ki építi a legnagyobb, legértékesebb vagy a legbiztonságosabb Alhambrát.



ki az Ibériai-félszigeten, mely Alhambráját. Európa és az arab érkeznek Granadába, hogy mes-sák. Az építetőknek gondos-építési költségek a megfelelő-nak, hiszen az Alhambra gyenek bár kőfaragók Északról meg kívánják kapni megérde-

A játék tartalma

* **6 startlap** – Kiindulási lap a híres **Oroszlán-kúttal**.

* **54 építési lap (épületek)** – 6 különböző színes épületmotívummal, ezekből épülnek meg az egyedi Alhambrák. Az épületlapok maximum három oldala fallal lehet lezárva.



* **12 színes fakorong** – Melyekből minden játékos egyet a startlapjára, egyet pedig a pontozótábla kiindulási mezőjére állít.

* **108 pénzkártya négy különböző pénznemben** – Ezekkel a pénzkártyákkal fizethetnek a játékosok az építőanyag piacon az építési lapokért (épületekért).

* **2 értékelőkártya** – A játék folyamán a pénzkártyák közé illesztve valamikor feltűnnek.



pénzkártyák különböző színekben és értékben: kék, zöld, narancssárga, sárga; 1-9 értékben

Először az **A**, később a **B értékelőkártya** tűnik fel.

* **6 értéktábla** - Áttekinthető táblázattal, mely az épületek mennyiségét, az érték kapható pontokat tartalmazza, valamint egy nagy, üres mezőt.

* **1 vászonzsák**

* **1 játékleírás**

* **1 építőanyag piaclap** – 4, különböző pénznemekhez tartozó üres mezővel, melyekre az építési lapokat (épületeket) helyezik a játékosok a játék folyamán.

* **1 pontozótábla** – 120 számozott mezővel, melyen a játékosok nyomon követhetik a játék állását.

A		B	
ár	mennyiség	ár	mennyiség
2-8	7x	2	1
3-9	7x	3	2
4-10	9x	4	3
5-11	9x	5	4
6-12	11x	6	5
7-13	11x	7	6

első értékelés

A		B	
ár	mennyiség	ár	mennyiség
2-8	7x	2	1
3-9	7x	3	2
4-10	9x	4	3
5-11	9x	5	4
6-12	11x	6	5
7-13	11x	7	6

második értékelés

A játék célja

A játék folyamán összesen háromszor értékelik a játékosok a játék állását. Először, mikor az **A**, másodsor, mikor a **B értékelőkártya** kerül kihúzásra, harmadszor pedig a játék végén. A játékosok minden értékelésnél eltérő pontokat kapnak épületeikért, és plusz pont jár a városfalakért is. A játék célja **minél értékesebb és minél hosszabb városfallal körülvett Alhambra megépítése**.

A játékot az a játékos nyeri, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti össze.

A játékban 6 különbözőféle épület van; ebben a táblázatban látható az épületek típusa, mennyisége és ára.

ár	mennyiség	típus
2-8	7x	♦
3-9	7x	♦♦
4-10	9x	♦♦♦
5-11	9x	♦♦♦♦
6-12	11x	♦♦♦♦♦
7-13	11x	♦♦♦♦♦♦

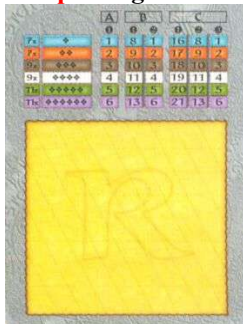
A játék előkészítése

* A játékosok választanak egy osztót, aki **minden játékosnak ad egy startlapot, és 2 db színes korongot** a játékosok által választott színben. A játékosok korongjaik közül egyet a startlapjukra, egyet pedig a pontozótábla **kiindulási mezőjére** állítanak.

* Az osztó játékos beleszórja az 54 db építési lapot (amin az épületek képe, típusa, ára látható) a fekete vászonszákba.

* Az osztó játékos **az építőanyag piaclapot az asztal közepére, a pontozótáblát pedig az asztal szélére helyezi.**

* Az osztó játékos véletlenszerűen kihúzza a fekete vászonszákából **4 db építési lapot (épületet)**, és ezeket a kihúzás sorrendjében **az építőanyag piaclap 1-4-ig számozott üres mezőire helyezi.**



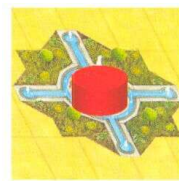
Minden játékos képpel felfelé maga mellé helyezi értéktábláját, amin az épületek **menyisége és az érték** kapható pontok láthatók, ezenkívül egy nagy üres mezőt tartalmaz.

* **Az osztó játékos az értékelőkártyákat félreteszi és megkeveri a 108 db pénzkártyát,** melyet lefordított pakliba rendezve **az asztal közepére helyez.** Most **minden játékos megkapja kezdőtőkéjét** az építkezéshez a következők szerint: a legfiatalabb játékos addig húz fel és fektet le maga előtt felfordítva lapokat, míg eléri kártyái összértékével **minimum a 20-at,** függetlenül a lapok pénznemétől. Őt baloldali szomszédja követi, aki szintén felhúzza kezdőtőkéjét. Akkor, amikor már minden játékos megkapta kezdőtőkéjét, lapjaikat kézbe veszik, és ettől kezdve a játékosok pénzüket titokban tartják.

* A játékot **az a játékos kezdi, akinek a legkevesebb lapja van.** Egyezőségénél **az a játékos kezd, akinél kevesebb a kártyák összértéke; ha ez is egyenlő,** a fiatalabb játékos kezd.

* Végül az osztó játékos felhúzza a pakli tetejéről és **az építőanyag piaclap mellé helyez felfordítva 4 db pénzkártyát.**

* Az osztó játékos a paklit most 5 kb. egyforma paklira osztja, és beleilleszti a 2 db **értékelőkártyát** az ábra szerint. A második **pakliba belekeveri az A értékelőkártyát,** a **negyedik pakliba pedig belekeveri a B értékelőkártyát.** Majd az 5 paklit egymás tetejére kell illeszteni úgy, hogy legfelső helyre az 1-es, a legalsó helyre az 5-ös pakli kerüljön. **A így létrejött paklit lefordítva vissza kell tenni az asztal közepére, az építőanyag piac mellé.**

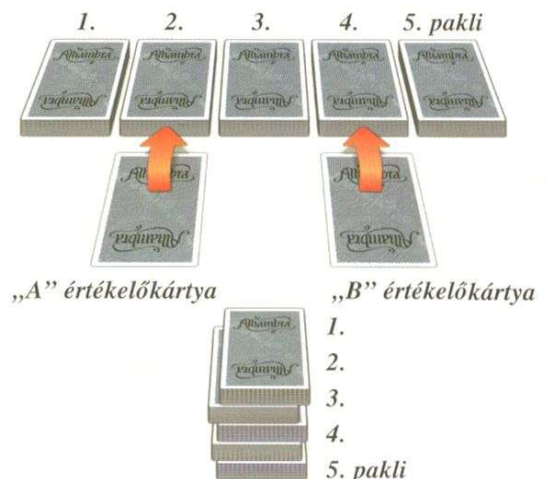


startlap



építőanyag piaclap

Megjegyzés: a játékosok kezdőtőkéje minimum 20, maximum 28 értéket kell, hogy elérjen.



Megjegyzés: Ezzel a különleges elosztással biztosítható, hogy a két értékelőkártya nagyjából ugyanannyi lap felhúzása után kövesse egymást a játékban, és kerüljön felfordításra.

A játék menete

A játékot a **kezdőjátékos** indítja, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.

Az éppen soron lévő **játékosnak az alábbi három cselekedet közül kell egyet választania:**

- **Pénzt vesz fel**
- **Építési lapot vásárol és helyez el**
- **Alhambráját átépíti**

Ha a játékos lépését befejezte, az osztó játékos kiegészíti a pénzkártyákat és az építési lapokat (épületeket) 4 db-ra.

■ Pénzfelvétel

A soron következő játékos **felvehet 1 db-ot** a felfordított **pénzkártyák közül, vagy többet, de akkor a felvett lapok összértéke nem lehet több, mint 5.** A pénznemeknek ekkor nincs jelentőségük.



Példa: A játékos felveheti a két baloldali lapot egyszerre, vagy a jobboldali két lap valamelyikét.

■ Építési lap vásárlása, elhelyezése

Vásárlás

A soron következő játékos **vásárolhat egy építési lapot** (épületet) **az építőanyag piaclapról.** Ehhez **át kell adnia** az osztó játékosnak a kiválasztott **épület árát** a megfelelő pénznemben. A játékos fizethet pontosan, de **többet is adhat** az épületért. **Figyelem: az osztó játékos pénzt vissza nem ad!**

A befizetett pénzt az osztó játékos maga mellett gyűjti **egy képpel felfelé fordított** pakliban.

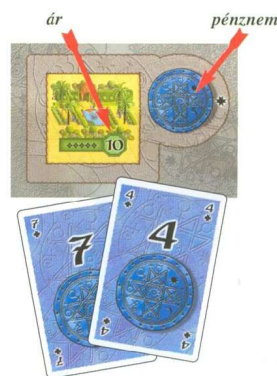
Abban az esetben, **ha a játékos az épület árát pontosan fizeti ki,** akkor ismét **ő van soron,** és választhat a fent leírt három **lehetőség** közül egyet.

Egy játékosnak maximum 5 lépésre van lehetősége egy fordulón **belül: négyszer** pontosan fizet az épületekért, és egyszer pénzt vesz fel, vagy átépít.

Az osztó játékos **csak akkor egészíti ki 4 db-ra az építési lapokat** (épületeket) az építőanyag **piaclapon,** amikor egy játékos lépését befejezi, és átadja a lépést a következő játékosnak.

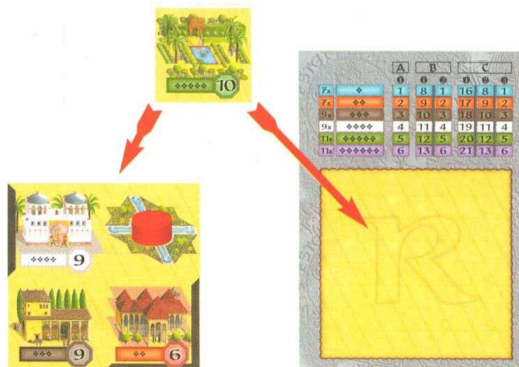
Elhelyezés

A játékosnak lépése **befejezése** előtt a vásárolt épületet el kell helyeznie. **Eldöntheti,** hogy **az épületet** meglévő **Alhambrájához illeszti,** vagy **saját értéktáblája** üres mezőjére helyezi. Az értéktáblán **bármennyi épület lehet.**



Példa: A játékos meg akarja vásárolni a kertet. A kert ára 10 kék érme.

A játékosnak van ennyi pénz a kezében, megfelelő pénznemben, ezért úgy dönt, hogy megveszi a kertet. Mivel a játékos 10 kék érme helyett 11-et fizet, lépését a kert elhelyezése után be is fejezi. A játékos visszajáró pénzt nem kap!



Alhambra építési szabályok

Egy Alhambra építésénél a következő építési szabályokat kell betartani:

* **Az építési lapokat egységesen kell elhelyezni!** A képek nem állhatnak az oldalukon vagy fejtetőn.

* **Csak megegyező épületelemeket lehet egymás mellé illeszteni.** Az építési lapok úgy határolhatják egymást, hogy pl. egy városfal mellé csak városfal illeszthető. Ha az építési lap oldalán nincs városfal, mellé olyan építési lap, mely szélén városfal **van**, **nem** illeszthető.

* Minden építési lapot úgy kell elhelyezni, hogy **az épületek a startlapról kiindulva gyalog megközelíthetőek legyenek**, anélkül, hogy egy városfalon át kelljen kelni.

* Minden építési lapot úgy kell elhelyezni, hogy **legalább egy oldala az Alhambrával határos legyen**; ez azt jelenti, hogy tilos az építési lapokat sarokhoz illeszteni.

* **Nem lehet körülépíteni, beépítetlen üres területet létrehozni.**

Nem engedélyezett a következő építési kombinációk létrehozása!



Hibásan elhelyezett építési lap (épület)! Az épület fejtetőn áll!

Építési lapok határai hibásan illeszve! Városfal mellé csak városfal illeszthető!



A „gyalogos-szabály” megsértése! Az építési lapokat úgy kell elhelyezni, hogy az épületek a startlapról kiindulva gyalog megközelíthetőek legyenek!

Nem lehet az építési lapokat sarokhoz illeszteni, legalább egy oldalukkal határosnak kell lenniük!



Az **árkádok** elhelyezésével egy üres mező keletkezne. Nem lehet **körülépítéssel beépítetlen, üres területet létrehozni!**

Alhambra átépítése

Egy játékos három variáció közül választhat Alhambrája átépítésekor:

* Egy épületet **értéktáblájáról** áthelyezhet, **hozzáépíthet meglévő Alhambrájához.**

* Egy épület **Alhambrájából** elvehet és **áthelyezhet értéktáblájára.**

* Egy épületet **az Alhambrájából felcserélhet az értéktábláján** álló valamelyik épülettel. Az értéktábláról elvett épületet a játékos csak pontosan arra a helyre illesztheti be Alhambrájába, ahonnan a felcserélni kívánt épületet elvette.

A játékosoknak az Alhambra átépítésénél is figyelembe kell venniük az Alhambra általános építési szabályait.

Megjegyzés: **A startlap nem helyezhető át az értéktáblára, és egy értéktáblán lévő épülettel sem lehet felcserélni.**

Példa:

Egy játékos vásárol egy épületet, és mivel pontosan fizet az épületért, megint ő következik.

A játékos úgy dönt, hogy még egy épületet vásárol, melyért szintén pontosan tud fizetni, így **ismét rajta a sor.**

A játékos úgy dönt, hogy **következő cselekedetként** átépíti Alhambráját, **így a játékos Alhambrája egy épületét felcseréli** az értéktábláján álló valamelyik épülettel.

A játékos lépését evvel már majdnem lezárta, még az a feladata, **hogy a frissen vásárolt épületeit optimálisan hozzáépítse Alhambrájához – vagy teheti azokat értéktáblájára is.**

■ Új épületek beépítési sorrendje, a lépés lezárása

Az újonnan vásárolt **épületeket** (ha több ilyen van, tetszés szerinti sorrendben) a játékosok közvetlenül lépésük befejezése előtt építhetik be Alhambrájukba, tehát az esetleges átépítés után.

Lezárja lépését egy játékos, ha a vásárolt épületet beépítette **vagy értéktáblájra helyezte**. A következő játékos előtt az **osztó** a pénzkártyákat és az építőanyag piaclapon az építési lapokat (épületeket) kiegészíti négy darabba.

Amennyiben a pakliból a pénzkártyák elfogynak, az osztó játékos a játékosok által kifizetett pénzkártyákat megkeveri, és új paklit képez.



*Példa: A 2-es és a 4-es mezőn lévő épületet egy játékos megvásárolta. A következő játékos lépése előtt az osztó új építési lapokat helyez **előbb** a 2-es, majd a 4-es mezőre.*

Értékelés

A játékosok a játék állását összesen háromszor értékelik. Először, mikor az **A**, másodszer, mikor a **B értékelőkártya** kerül kihúzásra, harmadszor pedig a játék végén.

Akkor, amikor az **osztó értékelőkártyát** fordít fel, ezt a kártyát kiveszi a játékból. Mielőtt a következő játékos lépését megkezdi, az osztó **újabb** pénzkártyával egészíti ki a felfordított lapokat 4 darabba, és megkezdi a játék állásának értékelését.

A játékosok minden értékelésnél eltérő pontokat kapnak épületeikért, és plusz pont jár a városfalakért is.

Az épületek pontozása: Az értékelésnél kapott pontok száma attól függ, hogy a játékosok **mennyi és milyen** épületet építettek be Alhambrájukba.

Az **A értékelőkártya** kihúzásakor **azok a játékosok** kapnak pontokat, akik **egy-egy épületfajtából a legtöbb épületet** építették be. Annak a játékosnak, akinek egy épületfajtából a legtöbbet sikerült Alhambrájába beépítenie, annyi pont jár, amennyi az épület jele mellett az **1** oszlopban áll.

A **B értékelőkártya** kihúzásakor a beépített épületekért kapható pontok a **B értékelőkártyán** az épület jele mellett az **1** és **2** oszlopban álló pontok. A pontok elosztása: pontot kap, **aki a legtöbb, és aki a második legtöbb épületet építette be egy épületfajtából.**

A **harmadik értékelésre a játék végén** kerül sor. A beépített épületekért kapható pontok az **értéktábla C oszlopának 1, 2 és 3 oszlopaiban az épület jele mellett álló pontok.** A pontok elosztása: pontot kap, **aki a legtöbb, aki a második legtöbb, és aki a harmadik legtöbb épületet építette be egy épületfajtából.**

Ha több játékos egyfajta épületből ugyanannyi épületet épített be, akkor a **helyezéseikért** járó pontokat össze kell adni és a játékosok közt egyenlő arányban **kell elosztani**, páratlan szám esetén lefelé **kerekítve**.

Figyelem! Értékeléskor csak az Alhambrába beépített épületeket lehet beszámítani, **az értéktáblára** helyezett épületek **nem** számíthatóak be.

*Megjegyzés: Az értékelésnél az épületek árának nincs jelentősége, **csak annak, hogy épületfajtánként mennyi épülete van a játékosnak.** Magától értetődő, hogy egy játékosnak egy épületfajtából legalább 1 db-ot kell Alhambrájába építenie azért, hogy az **adott épületfajtáért** pontokat kaphasson.*

— A —	
◆	1
◆◆	2
◆◆◆	3
◆◆◆◆	4
◆◆◆◆◆	5
◆◆◆◆◆◆	6

*Példa: Az a játékos, akinek a legtöbb fehér palotát sikerült Alhambrájába **beépítenie**, 4 pontot kap.*

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

*Példa: Az a játékos, akinek a legtöbb lila tornyot sikerült Alhambrájába **beépítenie**, 13 pontot kap. Az a játékos, akinek a második legtöbb*

lila tornyot sikerült Alhambrájába beépítenie, 6 pontot kap.

*Példa: Két játékosnak is 4-4 db lila tornyot sikerült Alhambráikba beépíteni. A két játékos között egyenlő arányban oszlanak meg az **1. és a 2. helyért járó pontok**: $13 + 6 = 19$. Lefelé kell kerekíteni, tehát mindkét játékos 9 pontot kap.*

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

A harmadik értékelésnél kapható pontok.

Akinek a legtöbb kék pavilont sikerült Alhambrájába beépíteni, 16 pontot kap. A második legtöbb pavilonért 8, a harmadik legtöbbért 1 pont jár.

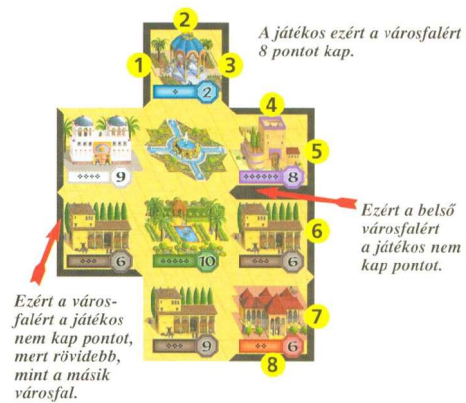
A városfalakért kapható pontok

Minden játékos plusz pontokat kap az általa épített leghosszabb összefüggő városfalért.

Minden épület külső városfala 1 pontot ér.

Dupla városfalért (belső városfal) a játékosok nem kapnak pontot.

A játékosok annyi mezőt léphetnek előre színes korongjaikkal a pontozótáblán, amennyi pontot kaptak.



A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha az osztó játékos az építőanyag piaclapon az épületeket nem tudja 4 db-ra kiegészíteni, mert a zsákban lévő épületeket a játékosok már mind felhasználták.

Az építőanyag piaclapon maradt épületeket az osztó játékos felajánlja azoknak a játékosoknak, akiknek az épület megvásárlásához szükséges **pénznemből** a legtöbb van a kezükben. Ebben az esetben az épület árának nincs jelentősége.

Egyezőség esetén az épület az építőanyag piaclapon marad.

Az így kapott épületeket a játékosok az építési szabályok betartásával még hozzáadhatják Alhambrájukhoz.

Ezt követi a harmadik, egyben utolsó értékelés.

A játékot az a játékos nyeri, aki a harmadik értékelés után a pontozótáblán színes korongjával a legmesszebbre jutott. **Egyezőség esetén a játék döntetlenül ért véget.**

Megjegyzés: Az építőanyag piaclapot akkor is fel kell tölteni, ha teljes feltöltéséhez már nincs elegendő lap.

Játékvariáció két játékos részére

A játékosok **minden három ugyanolyan pénzkártya (pl. kék 3-as) közül egyet** kiválogatnak és félretesznek, tehát 72 db pénzkártyával játszanak.

A játékosok egy képzeltek harmadik játékosal játszanak, őt nevezzük mondjuk Sanyinak. Annak ellenére, hogy Sanyi nem épít Alhambrát, ő is gyűjt épületeket.

A játék kezdeténél Sanyi kap **6 db** épületet, **melyeket** a fekete vászonzsákból húznak ki a játékosok. Ezt a 6 db építési lapot (épületet) a játékosok **felfordítva, jól láthatóan** az asztalra terítik.

Az értékeléseknél Sanyi is megkapja az épületekért járó pontokat, de városfalért nem kap pontot.

Az első értékelés után Sanyi ismét kap 6 db épületet, **melyeket szintén véletlenszerűen húznak ki a játékosok.**

A második értékelés után Sanyi ismét kap épületeket: **a zsákban lévő épületek egyharmadát kapja meg (lefelé kerekítve).**

Két játékos részére csak egy külön szabály van: újonnan vásárolt **épületeiket** a játékosok beépíthetik Alhambrájukba, rátehetik az értéktáblájukra, vagy akár oda is ajándékozhatják Sanyinak.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Amennyiben a játékkal kapcsolatban kérdése van, forduljon a Piatnik Budapest Kft.-hez.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

Javitott fordítás!

Játék típusa: stratégiai játék

Három éves kor alatt nem ajánlott az apró alkatrészek miatt.

Származási hely: Németország

Gyártja: © 2003 Queen Games

D-53842 Troisdorf

