

**Figyelem!** Csak az alapjátékkal együtt játszható! A kiegészítő szett négy különböző modult tartalmaz. Az alapjátékkal kombinálva minden modul együtt, vagy külön-külön (akár más kiegészítések moduljaival is) játszható. A játék továbbra is az alapjáték szabályaira épül, mely megváltozik és kiegészül az egyes modulok külön szabályaival. A négy modul tartozékai és szabályai külön-külön oldalakon olvashatóak a játékszabályban.

### A falak

Ennek a modulnak a részeivel a játékosok kiegészíthetik városfalait, lezárhatják a meglévő



falon lévő lyukakat. 12 fa városfal

falkártyát meg kell szerezniük.

áll a játékosok rendelkezésére. A felhasználásukhoz azonban a játékosoknak a megfelelő

## A FALAK

### ■ A játék modul tartalma

8 falkártya, mindegyik a fal különböző szegmenseivel

12 fa városfal, amiket a falkártyák által meghatározott módon lehet az Alhambrákban beépíteni

### ■ A játék előkészítése

A játék előkészítése során, amikor az osztó játékos kialakítja az öt paklit, paklinként **2-2**

**falkártyát kever bele a 2., a 3., a 4. és az 5. pakliba.** A városfalakat az építőanyag piaclap mellé kell tenni.



### ■ Hogyan kerülnek játékba a falkártyák?

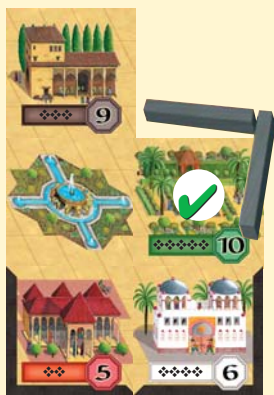
Amikor a játék folyamán egy falkártya kerül felfordításra, azt felfordítva a játéktábla mellé kell tenni. (Több kártya is kerülhet felfordítva egymás mellé.) A pénzkártyákat az építőanyag piaclap mellett újra 4 darabra ki kell egészíteni.

A játékosoknak inntól kezdve egy további lépéslehetőség áll rendelkezésükre: **Fal építés.** Kibővítve az alapjátékban lévő három lépéslehetőséget: pénzkártya elvétele, épület lap vásárlása és Alhambra átépítése.

## Fal építése

A játékos elvehet egy tetszőleges a felfordítva fekvő falkártyák közül. A játékos beépíti a kártya által megadott módon a falat(kat) egy, vagy kettő fa városfalat elhelyezve egyik épületlapján. Ebben az esetben nem számít az, hogy az épületlapot éppen ekkor vásárolta meg, vagy már korábban és az Alhambrájában van, vagy pedig értéktábláján tartalékban.

Az előre megadott, épületlapokra nyomtatott városfalakra nem lehet ráépíteni. Az új falat(kat) a játék végéig nem lehet áthelyezni, továbbiakban azokhoz az épületlapokhoz tartoznak, amikre lehelyezésre kerültek, olyan érvényűek, mint az építési lapokra rányomtatott falak.



## Megjegyzések

- A játékosok mindegyik saját Alhambrájukban beépített épületlapra építhetnek falat, akár a startlapra is.
- Az értékelések során a beépített falakat ugyanúgy kell értékelni, mint az épületlapra nyomtatott falakat.
- A falak építésénél is be kell tartani az Alhambrára vonatkozó építési szabályokat.
- Fal építhető olyan épületlapra, amelyen nincs -és olyan épületlapra is, amelyen van előre rányomtatott fal, de ez utóbbi esetben a meglévő falra nem lehet ráépíteni!
- Fa városkapuval (2. kiegészítés) csak az épületlapra rányomtatott fal építhető be.

*Figyelem! Csak az alapjátékkal együtt játszható! A kiegészítő szett négy különböző modult tartalmaz. Az alapjátékkal kombinálva minden modul együtt, vagy külön-külön (akár más kiegészítések moduljaival is) játszható. A játék továbbra is az alapjáték szabályaira épül, mely megváltozik és kiegészül az egyes modulok külön szabályaival. A négy modul tartozékai és szabályai külön-külön oldalakon olvashatóak a játékszabályban.*

*A tolvajok 12 új játékkártya, amiket a játékosok kezükbe vesznek. Ezek a lapok lehetővé teszik a játékosoknak, hogy egy meghatározott pénznemhez tartozó pénzkártyát elvegyenek a készletből a játék*



*folyamán, mikor egy másik játékos van soron. Egy tolvajkártyával csak egy pénzkártyát lehet ellopni, függetlenül a pénzkártya értékétől. A lopás után a tolvajkártya kikerül a játékból.*

## A TOLVAJOK

### ■ A játék modul tartalma

12 tolvajkártya (3 darab mind a 4 pénznemhez)

Minden kártyán egy tolvaj látható és a pénznem amit el tud lopni.

### ■ A játék előkészítése

Az osztó játékos lefordítva megkeveri a tolvajkártyákat és lefordítva elosztja a játékosok között, a következő arányban:

- **2-3 játékos** esetén minden játékosnak 4 kártyát;
- **4 játékos** esetén minden játékosnak 3 kártyát;
- **5-6 játékos** esetén minden játékosnak 2 kártyát.

A megmaradt tolvajkártyákat lefordítva ki kell tenni a játékból.



### ■ Hogyan lehet a tolvajt bevetni?

Minden esetben, amikor az éppen aktuális játékos lépését befejezte, megszakítható a játék további menete egy tolvajkártya kijátszásával.

A tolvajkártyát kijátszó játékos különleges akcióként ellop egyet a felfordított pénzkártyák közül a tolvajkártyán feltüntetett pénznemben. A kijátszott tolvajkártya kikerül a játékból.



### Kivétel:

Az éppen soron következő játékos lépése előtt nem játszhat ki tolvajkártyát.

## Megjegyzések

- Egy játékos egy időben több tolvajkártyát is kijátszhat. Minden lopás után a felfordítva fekvő pénzkártyákat 4 darabra ki kell egészíteni.
- Egy játékos egy tolvajjal csak egy pénzkártyát lophat el. A játékos akkor sem lophat el több pénzkártyát, ha azok összértéke 5-nél kevesebb.
- Amennyiben egyszerre több játékos is egyazon pénzkártyát szeretné ellopni, azé a játékosé lesz az elsőbbség, aki előbb következne a játék menetében. *(Az a játékos az első, aki éppen sorra kerülne, az utolsó pedig az a játékos, aki lépését éppen befejezte. Figyelembe kell venni, hogy az a játékos, aki soron következik, nem játszhat ki tolvajkártyát.)*
- Akkor, ha egyik játékos egy vezírt játszik ki (1. kiegészítés), egy másik játékos pedig egy tolvajkártyát, a játékosok sorrendje (a fent leírt módon) dönt közöttük. Egy játékosnak engedélyezett, hogy elsőként egy tolvajt, végül pedig egy vezírt játsszon ki. *(Figyelembe kell venni: A soron következő játékos egyedül vezírt játszhat ki.)*

**Figyelem! Csak az alapjátékkal együtt játszható! A kiegészítő szett négy különböző modult tartalmaz. Az alapjátékkal kombinálva minden modul együtt, vagy külön-külön (akár más kiegészítések moduljaival is) játszható. A játék továbbra is az alapjáték szabályaira épül, mely megváltozik és kiegészül az egyes modulok külön szabályaival. A négy modul tartozékai és szabályai külön-külön oldalakon olvashatóak a játékszabályban.**

**A Pénzváltó a modullal váltópénz kerül a játékba.**

**Egy épület megvásárlásakor történő túlfizetés esetén a játékos érmét kap vissza.**



**Az érmeikkel éppen úgy lehet épületet vásárolni, mint a pénzkártyákkal. A váltópénz megkönnyíti a játék folyamán a pontos fizetést.**

## A PÉNZVÁLTÓ

### A játék modul tartalma

24 pénzérme 1-es értékkel  
a játék 4 pénzmemében  
1 vászonzsák



### A játék előkészítése

Az érmeiket a zsákba kell rakni, a zsákot pedig az asztalra úgy, hogy minden játékos elérje azt.

### Hogyan lehet váltópénzhez jutni?

Abban az esetben, ha egy játékos egy épület megvásárlásakor többet fizet, váltópénzt igényelhet. A játékos minden 2 értékű túlfizetés után 1 érmét húzhat a zsákból.



*Példa: Egy játékos 17 dinárral fizet a toronyért, annak ellenére, hogy a torony csak 10 dinárba kerül. Mivel a játékos 7 dinárral többet fizetett 3 érmét húzhat a zsákból.*

A játékosok a kihúzott érméket maguk előtt gyűjtik. Az érme értéké minden esetben 1 és éppúgy, mint a pénzkártyák különböző pénznemhez tartoznak. A pénznemnek megfelelően lehet velük fizetni. Érmével történő fizetéskor az érme, amikkel a játékosok fizettek, visszakérülnek a zsákba.

## ■ Megjegyzések

- Előfordulhat, hogy a játék folyamán elfognak az érmék a zsákból. Ilyen esetben, a játékosok nem kapnak vissza túlfizetéskor váltópénzt.
- A játékosoknak engedélyezett a szándékos túlfizetés azért, hogy több váltópénzhez jussanak.
- Az a játékos, aki a 2. kiegészítés karakterkártyáit vagy táborait fizeti túl, szintén kap vissza váltópénzt.
- A 2. kiegészítő gyémántkártyáival történő túlfizetéskor is jár váltópénz.
- A játék végi maradék épületek értékesítésekor, amikor a játékosok megszerezhetik a építőanyag piaclapon maradt építési lapokat, aszerint hogy kinek van a legtöbb az egyes pénznemekből, az érméssel is számolni kell.

**Figyelem!** Csak az alapjátékkal együtt játszható! A kiegészítő szett négy különböző modult tartalmaz. Az alapjátékkal kombinálva minden modul együtt, vagy külön-külön (akár más kiegészítések moduljaival is) játszható. A játék továbbra is az alapjáték szabályaira épül, mely megváltozik és kiegészül az egyes modulok külön szabályaival. A négy modul tartozékai és szabályai külön-külön oldalakon olvashatóak a játékszabályban.

A repülő kereskedő modullal lakókat lehet beköltöztetni a palota épületeibe. A lakók az értékelésnél plusz pontokat jelentenek. Ügyesen kell azonban



elhelyezni a kereskedőlapot, mert minden alkalommal, amikor a repülő kereskedőnek ki kell költözniük, egy színben odailleső lakos beköltözhet az épületbe.

## A REPÜLŐ KERESKEDŐ

### ■ A játék modul tartalma

42 lakó fa figura, színenként 7 darab az épületek  
6 színében 6 kerek kereskedőkorong

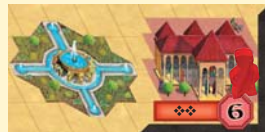
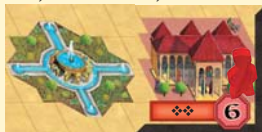
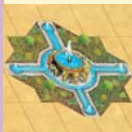


### ■ A játék előkészítése

Mielőtt az épületlapokat ráteszik az építőanyag piaclapra, minden játékos kap egy kereskedőkorongot és színenként egy-egy lakót. A játékosok ezek közül a lakók közül titokban tartva kiválasztanak hármat, majd a kiválasztott lakókat ráraják a kereskedőkorongjaikra. Az összes többi lakóból kialakítják a közös készletet, amit az építőanyag piaclap mellé helyeznek. Ezt követően a játékosok elhelyezik kereskedőkorongjaikat, rajtuk a 3 lakóval startlapjuk valamelyik oldalára.

### ■ Hogyan lehet lakókat beköltöztetni az épületekbe?

Amikor egy játékos lerak egy épületet egy kereskedőkorongja helyére (akár új építés, akár átépítés során), a kereskedőkorongot félre kell tenni. Abban az esetben, ha megegyezik az épület színe a kereskedőkorongon lévő egyik lakó színével, a játékos azt a lakót az épületre állíthatja (ha akarja).



Ezután a játékos választ egy új lakót a készletből, és a kereskedőkorongjára rakja. Ha a közös készletből elfognak a lakók, a játékosok a továbbiakban természetesen nem választhatnak lakókat. Ha a kereskedőkorongon álló lakók közül egyik színe sem egyezik meg az épület színével, a játékos (ha akarja) kicserélheti a kereskedőkorongján lévő egyik lakót a készletben lévő egyik lakóval. Mind a két esetben a játékos lerakja a kereskedőkorongját lépése végén (az építés befejeztével) újra egy szabad helyre, az Alhambrájának egyik általa választott épülete mellé.

## Lakók az értékelésben

Minden épületlapra állított lakó értékelésre kerül. Az értékeléskor figyelembe kell venni a különböző színekből álló sorozatokat:

Egy sorozat a következőkből áll:

- 1 szín = 1 pont
- 2 szín = 3 pont
- 3 szín = 6 pont
- 4 szín = 10 pont
- 5 szín = 15 pont
- mind a 6 szín = 21 pont

*Példa: Egy játékos épületlapján összesen 3 piros, 2 fehér, 2 zöld és 1 kék lakója áll. A játékosnak 3 sorozata van, amik a következő pontokat hozzák számára: a „piros-fehér-zöld-kék” sorozatot 4 különböző színű lakó alkotja, az 10 pontot ér. A „piros-fehér-zöld” sorozat 3 különböző lakóval 6, az egyedül álló „piros” lakó pedig 1 pontot ér. A játékos tehát összesen 17 pontot kap.*

## Megjegyzések

- Egy kereskedőkorongon több ugyanolyan színű lakó is állhat. De minden esetben ezek közül csak egy költöztethető be egy épületbe.
- Abban az esetben is lehet egy kereskedőkorong helyére épületet állítani, ha a lakók és az épület színe nem egyezik meg, de ebben az esetben nem költöztethető lakó az épületbe.
- Ha egy olyan épület kerül átépítésre, amin lakó áll, a lakó visszakerül a tartalékba.
- A kereskedőkorong lerakásakor be kell tartani az alapjáték egy építési szabályát: Sarokra nem lehet építeni!
- Nem állítható lakó felvonulási épületekre (1. kiegészítő).