

# 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 startmezőjére állítanak.
- Az osztó játékos beleszórja az 54 db építési lapot (amin az épületek képe, típusa, ára látható) a fekete vászonzsákba.
- Az osztó játékos **az építőanyag piaclapot az asztal közepére helyezi, a pontozótáblát pedig mellé fekteti.**
- Az osztó játékos véletlenszerűen kihúzza a fekete vászonzsákból **4 db építési lapot (épületet)**, és ezeket a kihúzás sorrendjében **az építőanyag piaclapon 1–4-ig számozott üres mezőre helyezi.**



startlap



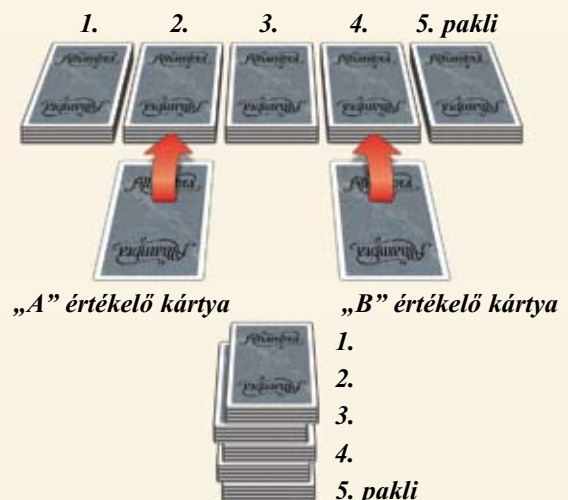
- Minden játékos felfordítva maga mellé helyezi érték tábláját,** amin az épületek mennyisége, és az érték kapható pontok láthatók, ezenkívül egy nagy üres mezőt tartalmaz.



építőanyag piaclap

- Az osztó játékos az értékelőkártyákat félreteszi és megkeveri a 108db 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 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 értékelő kártyát az ábra szerint. A második pakli tetejére kerül az **A** értékelő kártya, a negyedik pakli tetejére kerül a **B** értékelő kártya. Majd az 5 paklit egymás tetejére kell illeszteni úgy, hogy a legfelső helyre az 1-es, a legalsó helyre az 5-ös pakli kerüljön.

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



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

## A játék menete

A játékot a kezdő játékos indítja, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.

Az éppen soron lévő játékos három variáció közül választhat:

### ■ Pénzt vesz fel

### ■ Építési lapot vásárol és elhelyez

### ■ Alhambráját átépíti

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

### ■ Pénz felvétel

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 vásárlás, elhelyezés

#### Vásárlás

A soron következő játékos **vásárolhat egy építési lapot** (épületet). 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 lefordított pakliban.

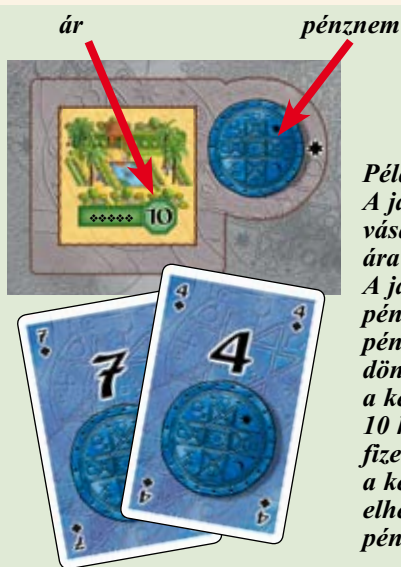
Abban az esetben, **ha a játékos az épület árát pontosan tudja kifizetni, akkor ismét ő van a soron**, és választhat a fent leírt három lépés közül.

Egy játékosnak maximum 5 lépésre van lehetősége egy fordulón belül, pl.: ha 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 piac lapon, **amikor egy játékos lépését befejezi**, és átadja a lépést a következő játékosnak.

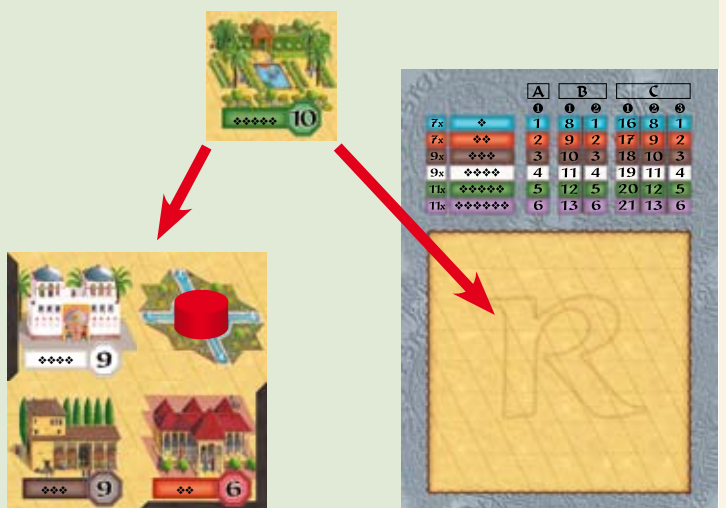
#### Elhelyezés

A játékosnak lépése lezárása előtt a vásárolt épületet el kell helyeznie. Dönthet, hogy **az épületet meglévő Alhambrájához illeszti, vagy a mellette fekvő értéktábla üres mezőjére helyezi.** Az értéktáblán bármilyen számú épület állhat.



*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 fizetett, lépését így lezárta, a kertet még szabadon elhelyezheti. Visszajáró pénzt nem kap!*





## Alhambra építési szabályok

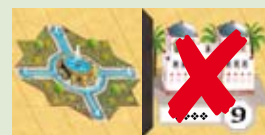
Egy Alhambra építésénél a következő építési szabályokat kell betartani:

- 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 áll 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!*



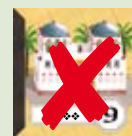
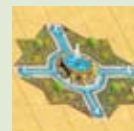
*Hibásan elhelyezett építési lap (épület)! Az épület fejtetőn áll!*



*Építési lapok határai hibásan illesztve! Városfal mellé csak városfal illeszthető!*



*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 oszlopcsarnok elhelyezésével egy üres mező keletkezne. Nem lehet körülépíteni, beépítetlen üres területet létrehozni!*

## Alhambra átépítése

Egy játékos három variáció közül választhat Alhambrája átépítésekor:

- Egy épületet **értéktáblájáról** áthelyezhet, **hozzáépíthet meglévő Alhambrájához.**
- Egy épületet **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 startmezőt nem lehet átépíteni, vagy áthelyezni még az értéktáblára sem!**

*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 ő építhet.*

*A következő lépésben a játékos úgy dönt, hogy átépíti Alhambráját. A játékos egy épületet az Alhambrájából felcserél az értéktábláján álló valamelyik épülettel.*

*A játékos lépését evvel lezárta, még az a feladata, hogy a frissen vásárolt és áthelyezett épületeit optimálisan építse Alhambrájához.*

## ■ 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 egy épületet tetszése szerint áthelyezett értéktáblája és Alhambrája között. A következő játékos előtt az osztó játékos a pénzkártyákat és az építőanyag piaclapon az építési lapokat (épületeket) kiegészíti négy darabra.

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 lépései előtt az osztó új építési lapokat helyez a 2-es, majd a 4-es mezőre.*

## Értékelés

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

Akkor, amikor az osztó játékos értékelő kártyát fordít fel, ezt a kártyát kiveszi a játékból. Mielőtt a következő játékos lépését megkezdi, az osztó játékos újabb pénzkártyával egészíti ki a felfordított lapokat 4 darabra, 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 hány épületet építettek be Alhambrájukba.

Az **A értékelő kártya kihúzásakor** minden játékos kap pontot, aki **egy épületfajtából a legtöbb épületet** építette be. Annak a játékosnak, akinek egy épületfajtából a legtöbbet sikerült Alhamrájába beépítenie, annyi pont jár, amennyi az épület jele mellett az  $\varnothing$  oszlopban áll.

A **B értékelő kártya kihúzásakor** a beépített épületekért kapható pontok a **B** értékelő kártyán az épület jele mellett az  $\varnothing$  és a  $\Sigma$  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 A, B és C** oszlopában az épület jele mellett állnak. 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 helyezésekért járó pontokat össze kell adni és a játékosok közt egyenlő arányban el kell osztani, páratlan szám esetén lefelé kell kerekíteni.

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

*Megjegyzés: Az értékelésnél az épületek árának nincs jelentősége, csak az értéktábla szerinti értékének. Magától értetődő, hogy egy játékosnak egy fajta épületből legalább 1 db-ot be kell Alhamrájába építenie azért, hogy az épület fajtáért pontokat kaphasson.*

— A —

♦	1.
♦♦	2.
♦♦♦	3.
♦♦♦♦	4.
♦♦♦♦♦	5.
♦♦♦♦♦♦	6.

*Példa: Az a játékos, akinek a legtöbb fehér palotát sikerült Alhamrájába 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 Alhamrájába beépítenie, 13 pontot kap. Az a játékos, akinek a második legtöbb lila tornyot sikerült Alhamrájába beépítenie, 6 pontot kap.*

*Példa: Két játékosnak is 4-4db lila tornyot sikerült Alhamráikba beépítenie. A két játékos között egyenlő arányban oszlik meg az 1. és a 2. hely pontja:  $13 + 6 = 19$ . 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 Alhamrájába beépítenie, 16 pontot kap. A második legtöbb kék pavilont beépítő játékos 8, a harmadik játékos 1 pontot kap.*

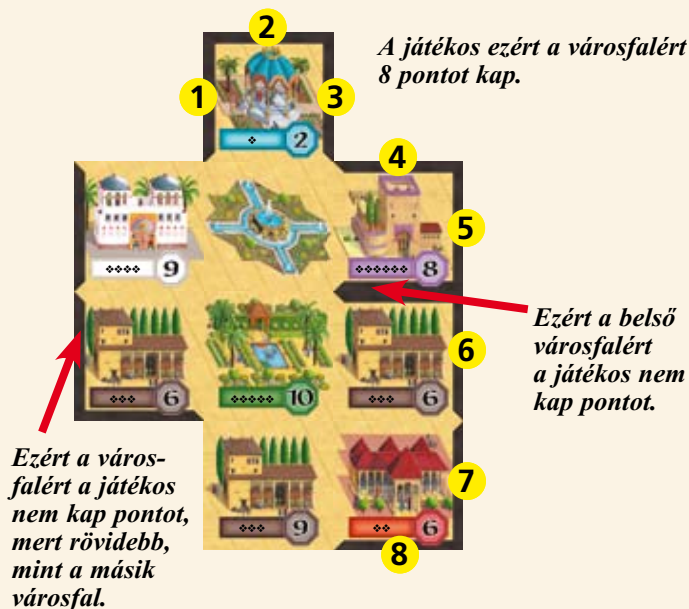
## A városfalakért kapható pontok

A játékosok plusz pontokat kapnak az általuk épített leghosszabb összefüggő városfalukért.

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 valutából a legtöbb van a kezükben. Ebben az esetben az épület árának nincs jelentősége. Egyezőség esetén az épület az építőanyag piaclapon marad. 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.

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

## Játékvariáció két játékos részére

A játékosok a pénzkártyák közül egy pénznemet 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 6db épületet, melyet a fekete vászonzsákból húznak ki a játékosok. Ezt a 6 db építési lapot (épületet) a játékosok jól láthatóan felfordítva 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 a játékosok véletlenszerűen húznak ki.

A második értékelés után Sanyi ismét kap épületeket, de most nem 6 db-ot, csak 2 db-ot.

Két játékos részére csak egy külön szabály van: újonnan vásárolt épületeket 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](mailto:piatnik@piatnik.hu)

Játék típusa: stratégiai játék  
Három éves kor alatt nem ajánlott az apró alkatrészek miatt.  
Származási hely: Németország  
Gyártja: © 2003 Queen Games  
D-53842 Troisdorf





## Egy varázslatos játék 2–6 játékos részére, 8 éves kortól

Világraszóló versenyt hirdettek ki az Ibériai-félszigeten, mely szerint mindenki felépítheti saját Alhambráját. Európa és az Arab országok legjobb építőmesterei érkeznek Granadába, hogy mesterségbeli tudásukat bizonyítsák. Az építési költségekről maguknak kell gondoskodniuk, hiszen a megfelelő valuta mindenkinek a rendelkezésére áll.

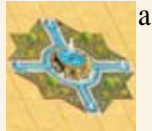


Alhambra megépítésében résztvevők mind megkapják megérdemelt bérüket, legyen az kőfaragó Északról, vagy kertépítő Délről. Az ő segítségükkel bástyák emelkednek, kertek virulnak pavilonok, oszlopcsarnokok épülnek, szerájok

és paloták magasodnak az építési területeken. Ki építi a legnagyobb, legértékesebb, vagy a legbiztonságo-

### A játék tartalma

• **6 Kiindulási alap** – startlap híres oroszlános szökőkúttal.



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



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



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

• **2 Értékelő kártya** – A játék folyamán a pénzkártyák közé illetve valamikor feltűnnek. Először az **A**, később a **B** értékelő kártya tűnik fel.

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

első értékelés

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

második értékelés

• **1 Építőanyag piactábla** – 4 különböző valutához tartozó üres mezővel, melyekre az építési lapokat (épületeket) helyezik a játék folyamán.

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

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

• **6 Érték tábla** – Áttekinthető táblázattal, mely az épületek mennyiségét, az értük kapható pontokat valamint egy nagy üres mezőt tartalmaz.

• **1 Vászonzsák**

• **1 Játékleírás**

### A játék célja

A játék folyamán összesen háromszor értékelik a játékosok a játék állását. Először, mikor az **A**, másodszer, mikor a **B** értékelő kártya kerül kihúzásra, harmadszor pedig a játék végén. A játékosok minden értékelésnél eltérő pontokat kapnak épületeikért, és plusz pont jár a városfallakért 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.

ár    mennyiség    típus

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

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