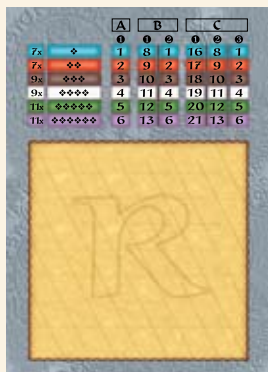


A játék előkészítése

- 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



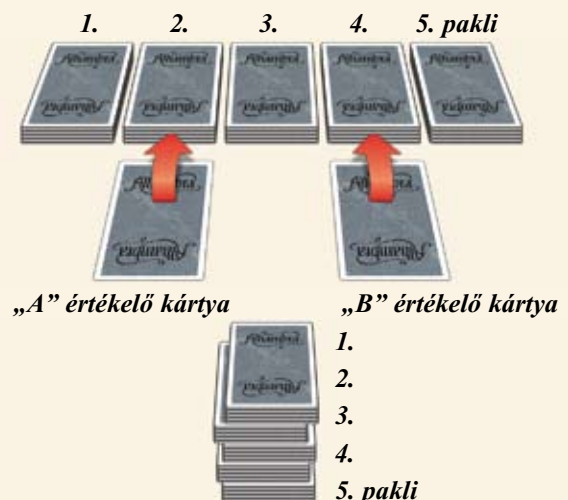
- Minden játékos felfordítva maga mellé helyezi érték tábláját,** amin az épületek mennyisége, és az érték kapható pontok láthatók, ezenkívül egy nagy üres mezőt tartalmaz.



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.

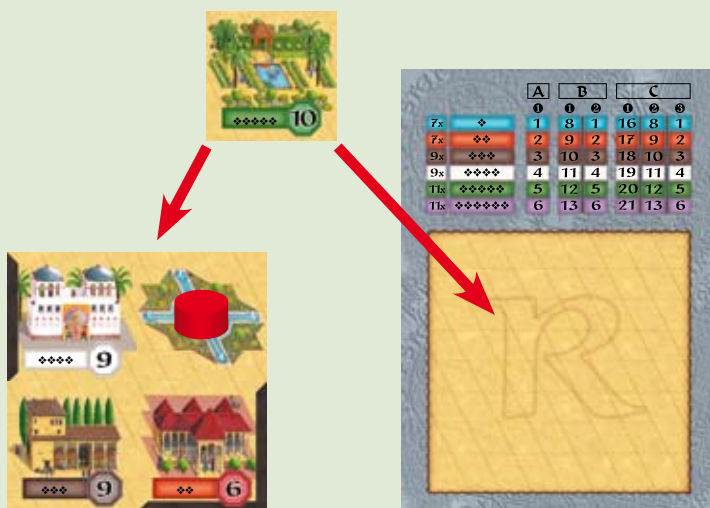
Elhelyezés

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

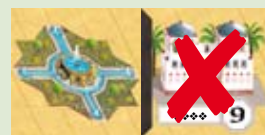
Egy Alhambra építésénél a következő építési szabályokat kell betartani:

- 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!



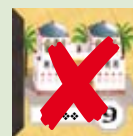
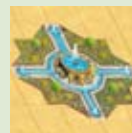
Hibásan elhelyezett építési lap (épület)! Az épület fejtetőn áll!



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 Σ 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 fajtaért 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.

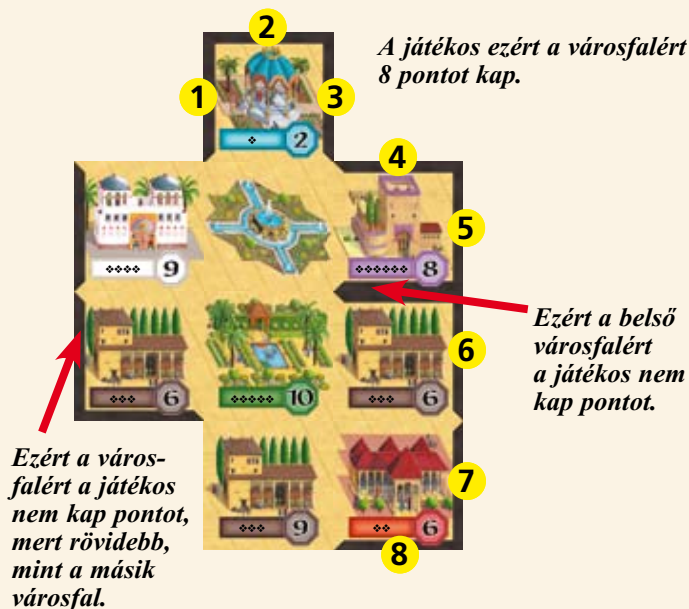
A városfalakért kapható pontok

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

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.

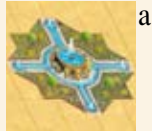


Alhambra megépítésében résztvevők mind megkapják megérdemelt bérüket, legyen az kőfaragó Északról, vagy kertépítő Délről. Az ő segítségükkel bástyák emelkednek, kertek virulnak pavilonok, oszlopcsarnokok épülnek, szerájok

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.

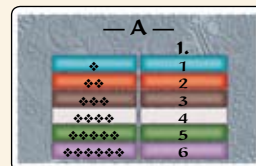


• **108 pénzkártya négy különböző pénznemben** – Ezekkel a pénzkártyákkal fizethetnek a játékosok az építőanyag piacon az építési lapokért (épületekért).

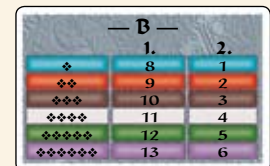


pénzkártyák különböző színekben és értékben: kék, zöld, narancssárga, sárga; 1–9 értékben

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



első értékelés



második értékelés

• **1 Építőanyag piac** – 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 érték 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.