

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 bebizonyítsák. 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 segítségével bástyák emelkednek, kertek virulnak pavilonok, oszlopcsarnokok épülnek,

szerájok és paloták magasodnak az építési területeken. Ki építi a legnagyobb, legértékesebb, vagy a legbiztonságosabb Alhambrát?

A játék tartalma

- **6 Startlap** – a híres oroszlanos szökőkúttal.
- **54 Épületlapka (épületek)** – 6 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 a piactéren az épületlapkákért (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
♦♦	2
♦♦♦	3
♦♦♦♦	4
♦♦♦♦♦	5
♦♦♦♦♦♦	6

B	
♦	8
♦♦	9
♦♦♦	10
♦♦♦♦	11
♦♦♦♦♦	12
♦♦♦♦♦♦	13

- **Piactér** – 4 különböző valutához tartozó üres mezővel, melyekre az épületlapkákat 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 Értéktábla** – Áttekinthető táblázattal, mely az épületek mennyiségét, az érték kapható pontokat valamint egy nagy tartalékmezőt 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 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 különböző 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 startmezőjére állítanak.
- Az osztó játékos beleszórja az 54 db épületlapkát (amin az épületek képe, típusa, ára látható) a fekete vászonzsákba.
- Az osztó játékos **a piacteret az asztal közepére helyezi, a pontozótáblát pedig mellé fekteti.**
- Az osztó játékos véletlenszerűen kihúzza a fekete vászonzsákból **4 db épületlapkát (épületet)**, és ezeket a kihúzás sorrendjében az **a piactéren 1–4-ig számozott üres mezőre helyezi.**



startlap



Minden játékos felfordítva maga mellé helyezi érték-



tábláját, amin az épületek mennyisége, és az értük kapható pontok láthatók, ezenkívül egy nagy üres mezőt tartalmaz.



piactér

- 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.** Egyezőségnél a fiatalabb játékos kezd.
- Végül az osztó játékos felhúzza a pakli tetejéről és a piactér mellé helyez felfordítva 4 db pénzkártyát.
- Az osztó játékos a paklit most 5 kb. egyforma paklira osztja, ahogy az az ábrán látható. Belekeveri a második pakliba az 1. értékelőkártyát, a 2. értékelőkártyát pedig a negyedik pakli lapjaiba keveri. Majd az 5 paklit egymás tetejére illeszti 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 mente

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**
- **Épületlapkát vásárol**
- **Alhambráját átépíti**

A játékosnak lépése lezárása előtt a vásárolt épületet be kell építenie Alhambrájába:

■ Építési lap lehelyezés

Az akciók részletesen:

■ 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.

■ Épületlapka vásárlás

A soron következő játékos **vásárolhat egy épületlapkát** (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.

Az osztó játékos **csak akkor egészíti ki 4 db-ra az épületlapkákat** (épületeket) a piactéren, **amikor egy játékos lépését befejezi**, és átadja a lépést a következő játékosnak. A megvásárolt épületet a játékos az Alhambrája mellé teszi és csak a lépése végén építi be.

■ Alhambra átépítése

Egy játékos három variáció közül választhat Alhambrája átépítésekor:

- Egy épületet **értéktáblájáról** áthelyezhet, **hozzáépíthet meglévő Alhambrájához**. (építési szabályok a 4. oldalon)
- 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.**



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



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 pénz nem kap!

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 következik.

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

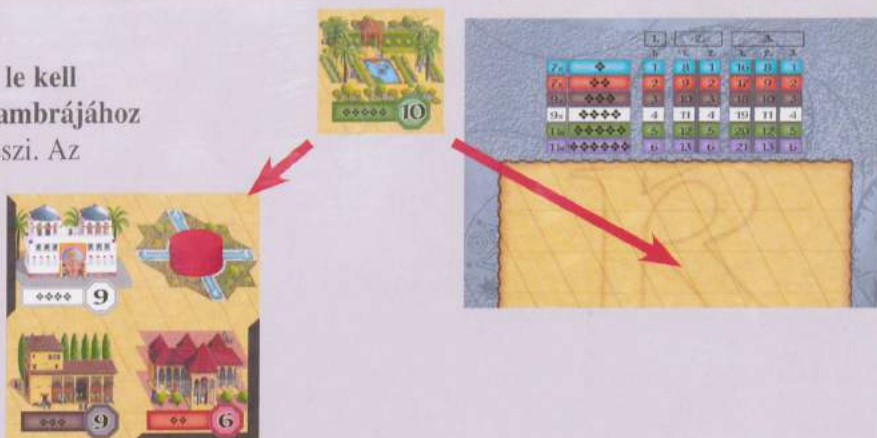
A játékos lépését ezzel lezárta, még az a feladata, hogy a frissen vásárolt és áthelyezett épületeit Alhambrájához építse.

A lépés vége

Épületlapka lehelyezés

Az épületlapkát a játékosnak a lépése végén le kell helyeznie. Az épületet vagy a meglévő Alhambrájához **illeszti**, vagy a mellette fekvő értéktáblára teszi. Az értéktábla tartalékmezőjén bármilyen számú épület állhat.

Ha a játékos több épületet is szerzett, ezeket tetszése szerinti sorrendben építheti be Alhambrájába, vagy helyezheti az értéktáblájára.



Alhambra építési szabályok

Egy Alhambra építésénél a következő építési szabályokat kell betartani:

- Az épületlapkákat **egységesen kell elhelyezni!** Az épületek nem állhatnak az oldalukon vagy fejtetőn.
- Csak **megegyező oldalakat lehet egymás mellé illeszteni.** Ez azt jelenti, hogy az egymással érintkező két oldalon vagy városfalnak kell lennie vagy városfal nélkül kell lennie.
- Minden épületlapkát úgy kell elhelyezni, hogy az **épületek a startlapról kiindulva gyalog megközelíthetők legyenek**, anélkül, hogy egy városfalon át kelljen kelni.
- Minden épületlapkát úgy kell elhelyezni, hogy **legalább egy oldala az Alhambrához illeszkedjen**, ez azt jelenti, hogy tilos az épületlapkákat sarokhoz illeszteni.
- **Nem lehet** körülépíteni, beépítetlen **üres területet létrehozni.**

Nem engedélyezett a következő építési kombinációk:



Hibásan elhelyezett épületlapka (épület)! Az épület fejtetőn áll!



Az épületlapkák határai hibásan illesztve! Városfal mellé csak városfal illeszthető!



Gyalogos szabály megsértése! Az épületlapkákat úgy kell elhelyezni, hogy az épületek a startlapról kiindulva gyalog megközelíthetők 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!

Ha a játékos minden új épületet beépített, vagy értéktáblájára lehelyezett, lépése véget ér.

Az osztó játékos a pénzkártyákat kiegészíti négy darabra. Ha elfogytak a lapok a pénzkártya pakliból, akkor az osztó a lerakópakliban lévő lapokból megkeverés után új paklit képez.

Az építőanyag piacon az építési lapokat szintén kiegészíti négyre.

Megjegyzés: A piacot az épületekkel sorban kell feltölteni, az 1. mezőtől kiindulva a 4. mezőig.

A játékosok a játék állását összesen háromszor értékelik. Először, amikor az **A**, másodsor, amikor 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 pénzkártyáival 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.

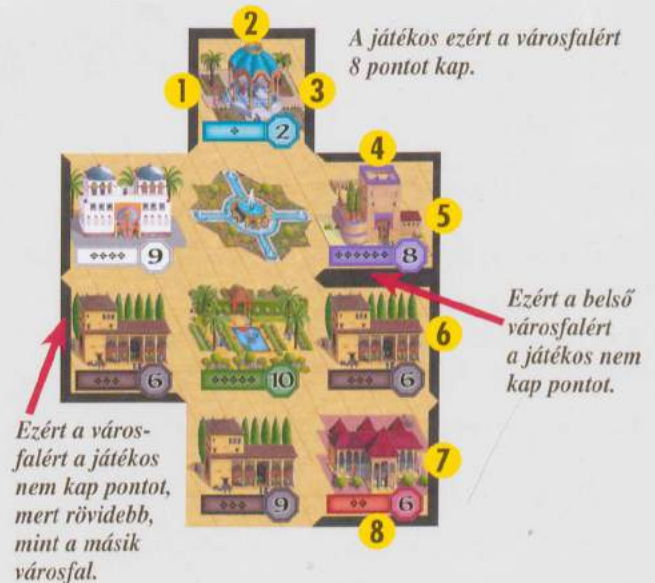
A városfalakért kapható pontok

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.



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 Alhambrájába beépítenie, annyi pont jár, amennyi az épület jele mellett az **1** oszlopban áll.

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

A	
0	1
◆	1
◆◆	2
◆◆◆	3
◆◆◆◆	4
◆◆◆◆◆	5
◆◆◆◆◆◆	6

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

B		
0	1	2
◆	8	1
◆◆	9	2
◆◆◆	10	3
◆◆◆◆	11	4
◆◆◆◆◆	12	5
◆◆◆◆◆◆	13	6

Példa:
Az a játékos, akinek a legtöbb lila épületet sikerült Alhambrájába beépítenie, 13 pontot kap. Az a játékos, akinek a második legtöbb lila épületet sikerült Alhambrájába beépítenie 6 pontot kap.

Példa: Két játékos egyformán 4 - 4 db lila épületet épített az Alhambrájába. A két játékos között egyenlő arányban osztlik meg az 1. és a 2. hely pontja: $13 + 6 = 19$. Lefelé kell kerekíteni, tehát mindkét játékos 9 pontot kap.

A harmadik értékelés

A harmadik értékelésre a játék végén kerül sor.

A beépített épületekért kapható pontok az értéktábla 3 blokkjában az 1. 2. és 3. oszlopban láthatóak..

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 számíthatók be.

	1.	2.	3.
7x	1	8	1
9x	2	9	2
11x	3	10	3
13x	4	11	4
15x	5	12	5
17x	6	13	6

A harmadik értékelésnél kapható pontok:

Akinek a legtöbb kék épületet sikerült Alhambrájába beépíteni, 16 pontot kap. A második legtöbb kék épületet beépítő játékos 8, a harmadik játékos 1 pontot kap.

Ajáték vége

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

A piactéren 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 a piacon 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:

A piacot 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 képzelt 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 épületlapkát (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.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
Játék típusa: stratégiai játékok

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

