

Dirk Henn játéka 2-6 játékos részére

Egész Európa és az arab világ építőmesterei bizonyítani kívánják művészi képességüket. Bérel fel a legmegfelelőbb építőcsapatokat, biztosíts számukra megfelelő mennyiségű, valamint pénznemű fizetőeszközt. Ha ezek mind rendelkezésre állnak az északról érkezett kőfaragók, a



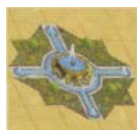
délről származó kertépítők, mindannyian megszolgálnak a fizetésükért.

Segítségükkel tornyok emelkednek, kertek zöldellnek, pavilonok és árkádok épülnek, Szerájok és paloták emelkednek.

Rajta, versenyezz te is az ALHAMBRA felépítésénél.

Tartozékok

- **6 Kiindulómező** – a híres oroszlános kúttal
- **54 Épületlap** – 6 különböző épülettípusból. Ezek lesznek a saját Alhambrád építőelemei. Egyesek elemek akár három városfalat is tartalmazhatnak.



Épület neve Ár(építési költség)

- **1 Építőudvar** – négy mezőt tartalmaz épületek számára. Minden mezőhöz más-más pénznem tartozik.
- **1 Értékelő tábla** – a játékosok megszerzett pontjainak feljegyzéséhez
- **12 Jelzőkő** – egy az értékelő táblához, egy pedig az adott játékos kiindulómezőjére.

- **108 Pénzkártya négy pénznemben** – ezek felhasználásával lehet az Alhambra építőelemeit megvásárolni.



Pénzkártyák négy pénznemben: Denar, Dirham, Dukat és Gulden 1-től 9-ig terjedő értékkel.

- **2 Értékelés-kártya** – amelyek a játék során pénzkártyák közé keverve, véletlenszerűen bukkannak fel.

1. Wertung		2. Wertung	
	1. Platz	1. Platz	2. Platz
Pavillon	1	8	1
Serail	2	9	2
Arkaden	3	10	3
Gemächer	4	11	4
Garten	5	12	5
Turm	6	13	6

- **6 Tartalékmező értékelési segédlettel**
- **1 Rongyzsák**
- **1 Játékszabály**

A játék célja

Aki a megfelelő időpontban – mindig, amikor egy értékelés következik – a legtöbb adott típusú épületlapot épített be az Alhambrájába, a típustól függően eltérő mennyiségű pontot kap. Ezen kívül minden játékos pontokat kap a leghosszabb külső falszakasza után.

A későbbi értékelések során egyre több pont kerül kiosztásra. Aki összességében a legtöbb pontot szerzi, megnyeri a játékot.

Ár Db. Épület típus

2-8	7x	Pavillon
3-9	7x	Serail
4-10	9x	Arkaden
5-11	9x	Gemächer
6-12	11x	Garten
7-13	11x	Turm

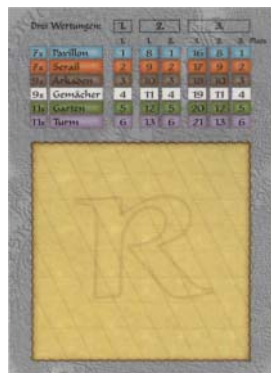
A játékban 6 különböző típusú épület szerepel. A táblázat az egyes típusok árait és darabszámait mutatja.

Előkészületek

- Minden játékos kap egy kiindulómezőt, amit maga elé helyez az asztalra. Megkapja a két, kiválasztott színű jelzőkövet. Egyiket a saját kiindulómezőjére, a másikat az értékelő tábla bal alsó sarkára helyezi.
- Az 54 épületlapot megkeverve a fekete rongyzsákba helyezzük.
- Az építődvard az asztal közepére, az értékelő táblát az asztal szélére helyezzük.
- 4 épületlapot húzunk a zsákból, és az építődvar 1-től 4-ig számozott mezőire helyezzük őket.



Kiindulómező



Minden játékos kap egy értékelési segédlettel ellátott tartalékmezőt, amit látható helyre maga elé helyez. A segédleten látható, hogy az különböző típusú épületek az egyes értékelési körökben hány pontot jelentenek.



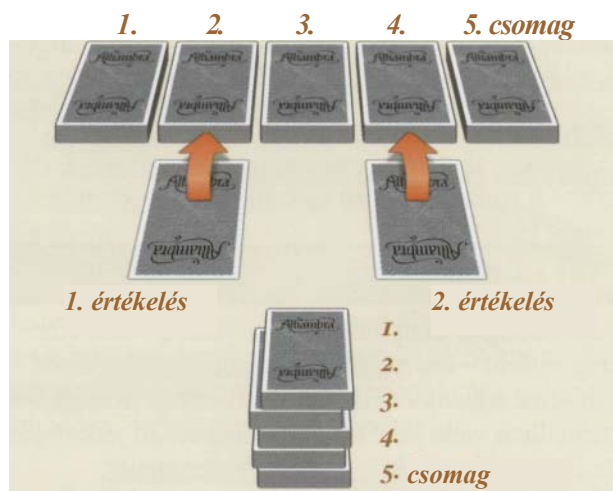
Építődvar

- A pénzkártya csomagból kivesszük a két értékelés-kártyát, ezeket félretesszük, majd a maradékot összekeverjük.
- Ezután minden játékos megkapja az induló-pénzét. A pénzkártya csomagból egymás után lapokat húzunk, és ezeket a játékos elé helyezzük. Addig húzunk, ameddig a lapok összértéke 20 vagy annál magasabb nem lesz. (A pénznemek itt nem játszanak szerepet.)

Megjegyzés: Ezzel biztosítjuk, hogy a játékosok közül senkinek se legyen 28-nál nagyobb és 20-nál kisebb összértékű pénzcsomagja.

Ezt követően sorban az összes játékos hasonló módon megkapja az induló pénzét. Ha minden játékosnak ki van osztva a pénz azokat felveszik és innentől már a többieknek nem mutatják a lapjaikat.

- A játékos, akinek a legkevesebb kártyája van, lesz a kezdőjátékos, egyenlőség esetén az akinél a kártyák összértéke a legalacsonyabb. Ha ez is megegyezik, a fiatalabb kezd.
- Végül 4 további pénzkártyát a felfordítunk, és az építődvar mellé fektetünk
- A megmaradt pénzkártyákat öt, körülbelül azonos csomagra osztjuk. Az 1. értékelés kártyát a 2., a 2. értékelés kártyát a 4. csomagba csúsztatjuk.



Megjegyzés: Ezzel az eljárással érjük el, hogy az értékelés-kártyák megfelelően elosztva – se túl korán, se túl későn – kerüljenek játékba.

Ezek után a csomagokat egymásra helyezzük: az ötödikre a negyediket, arra a harmadikat, majd a másodikat és legfelülre az elsőt, majd a paklit az asztal közepére tesszük.

Játékmenet

A játékosok az kezdőjátékos után ülésrendben követik egymást.

A soron következő játékos három lehetséges akció közül választhat.

Pénz húzás

Épületlap vásárlás és elhelyezés

Alhambra átépítés

Ha a játékos a körét befejezte, a pénzkártyák és az épületlapok számát ismét 4-re fel kell tölteni

Pénz húzás

A játékos felvesz az asztalról egy kiválasztott pénzkártyát. Több lap is felvehető, ha az összérték 5-nél nem nagyobb. (A pénznemek itt nem játszanak szerepet.)



Példa: Fel lehet húzni a két bal oldali pénz kártyát vagy egyet a jobb oldalon lévő két másik közül.

Épületlap vásárlás és elhelyezés

Vásárlás

Lehetőség van az épületudvarból egy épületlap megvásárlására. Ehhez ki kell fizetni az építőudvar mezőjének megfelelő pénznemben az épületlap árát. Megfelelő címlet(ek) hiányában több pénzt is lehet adni, de nincsen visszajáró!

A kifizetett pénzt az építőudvar mellé talonba helyezzük.

Ha a játékos a feltüntetett árat pontosan ki tudja fizetni, lehetősége van még egy akció végrehajtására. Újra ő következik, és ismét választhat a három lehetséges akció közül.

Egy játékosnak legfeljebb 5 akciója lehet egy körön belül (négyyszer vásárolhat az összeg pontos kifizetésével, és utána pénzt húzhat, vagy átépítheti az Alhambrát).

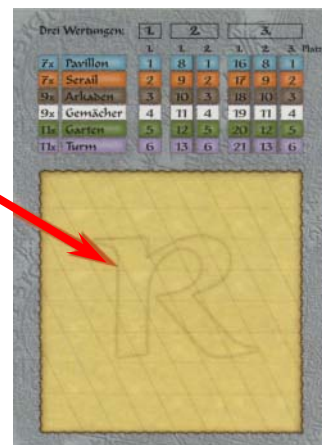
Ameddig ugyanaz a játékos van soron az épületlapokat az építőudvarban nem szabad feltölteni, csak a játékos körének befejezése után.

Elhelyezés

Az újonnan megvásárolt épületlapokat még a kör vége előtt el kell helyezni: vagy beépíti a játékos a saját Alhambrájába, vagy a tartalékmezőjére helyezheti. Itt tetszőleges számú épületlap elhelyezhető.



Példa: Az Alhambrához szükség van egy kertre. A kert elméletileg 10 Denarba kerül. Két megfelelő pénzkártya van a kezében, és úgy döntesz megveszed a kertet. Nem tudsz pontosan 10 Denart fizetni (11), ezért a köröd véget ért, visszajárót nem kapsz.



Alhambra – építési szabályok

Az Alhambra kialakításánál az alábbi építési szabályokat kell betartani:

- Minden épületlapnak a kiinduló-mezővel azonos tájolásúnak kell lennie (minden tetőnek felfelé kell néznie).
- Csak azonos oldalakkal rendelkező lapok kerülhetnek egymás mellé, azaz az érintkező lapokon vagy mindkettőnél kell városfallal lennie, vagy egyiknél sem lehet fál.
- Minden új elemnek a kiinduló-mezőről „bejárható” kell lennie, anélkül hogy városfalat kereszteznénk, vagy a lapokról le kellene jönni.
- Minden új elemnek legalább egyik oldalával az Alhambrához kell kapcsolódnia (azaz nem szabad csak a sarkával érintkező elemet elhelyezni).
- Nem szabad lyukat (teljesen körbeépített szabad területet) létrehozni.

Nem szabad az alábbi példák szerint építeni:



Rossz tájolás



A városfallal rendelkező oldal városfallal nem rendelkező oldalhoz kapcsolódik



„Bejárhatósági” szabálynak nem felel meg, hogy a torony nem közelíthető meg a városfal keresztezése nélkül.



Az épületlapok nem érintkeznek legalább egy oldalukkal



Az árkád ilyen elhelyezésével egy teljesen körbeépített üres terület jön létre

Alhambra átépítése

Az Alhambra átépítésekor a játékos három lehetőség közül választhat:

- Egy épületlapot a tartalékmezőről kiválaszt és beépíti az Alhambrába.
- Egy épületlapot az Alhambrából kiválaszt és visszahelyezi a tartalékmezőre.
- Kicserél egy épületlapot az Alhambra és a tartalékmező között. Ebben az esetben az új épületlapot az eltávolítandóval megegyező helyre kell beépíteni.

Az Alhambra átépítése esetén az építési szabályokat ugyanúgy be kell tartani. A kiindulómező az átépítés során nem mozgatható el.

Példa: Vásárolsz egy épületlapot és a pontos összeget fizeted ki, ezért lehetőséged van még egy akcióra.

Úgy döntesz veszel még egy épületlapot és ismét sikerül pont annyit fizetni, mint amennyi a lapon fel van tüntetve.

Így még van egy akciód, és úgy határozol, átépíted az Alhambrát. Lehetőséged van például egy épületlapot az Alhambrából levenni és ennek a helyére egy másikat tenni a tartalékmezőről.

Ezzel a köröd befejeződött. Ezek után még az újonnan vásárolt épületlapokat kell a lehető legjobb helyre az Alhambrába helyezni, vagy a tartalékmezőre tenni.

A játékos körének befejezése

A játékos a megvásárolt épületlapokat a körének legvégén – tehát akár az Alhambra átépítése után – tetszőleges sorrendben beépítheti az Alhambrába, vagy a tartalékmezőre helyezi

Miután a játékos a kört befejezte a következő játékos jön sorra. Ez előtt a hiányzó pénzkártyákat és épületlapokat pótolni kell.

Ha a pakliból a pénzkártyák elfogytak, akkor a talonban lévő lapokat meg kell keverni, és belőlük új paklit kell képezni.



Példa: A 2-es s 4-es mezőn lévő épületlapokat az előző játékos megvásárolta, ezeket újra feltöltjük.

Értékelés

A játék során összesen háromszor kerül sor értékelésre. Az első két értékelés a pénzkártyák közé kevert értékelés-kártyák kihúzásakor, a harmadik a játék végén van.

Miután egy értékelés-kártyát felfordítunk, félretesszük (a játékban többet nem szerepel) és húzunk helyette egy új pénzkártyát. Mielőtt a következő játékos a kört megkezdené, azonnal értékelés következik.

Az értékelések során pontokat osztunk ki az épület-tulajdonlások és az Alhambrát körülvevő városfalak hossza alapján.

Pontok a legtöbb, adott típusú épület építéséért

Minden épülettípusért pontok járnak. A játékosok által szerzett pontok száma azon múlik, hogy ők birtokolják-e a legtöbb épületet az adott típusból.

Amelyik játékos a legtöbb épülettel rendelkezik az adott típusból, az értékelés-kártyán az első oszlopában feltüntetett pontszámot kapja.

Az első értékeléskor csak az a játékos kap pontot, akinek az adott típusból a legtöbb épülete van.

A későbbi értékelések során a további helyezésekért is járnak pontok. A második értékelésnél (akkor következik, ha a pénzlapok közül felfordítjuk az ehhez tartozó lapot) a legtöbb és a második legtöbb épületet építő játékosok kapnak pontokat

Ha több játékos is ugyanannyi épülettel rendelkezik, akkor az adott helyezéshez tartozó pontokat el kell osztani. A kerekítés mindig lefelé történjen!

A harmadik értékelés a játék végén következik. Ekkor a harmadik legtöbb épülettel rendelkező játékos is kap pontokat, amelyeket tartalék-mezőn található értékelési segédlet alapján kell kiosztani.

Figyelem: A tartalékmezőn lévő épületelemek az értékeléskor nem számítanak.

Megjegyzés: Az épületek ára az értékelésnél nem játszik szerepet, csak a darabszám lényeges! Természetesen ahhoz hogy valaki egy épülettípus után pontokat kaphasson, ahhoz legalább egy darab épület be kell építenie az Alhambrába..

1. Wertung	
	1. Platz
Pavillon	1
Serail	2
Arkaden	3
Gemächer	4
Garten	5
Turm	6

Példa: A játékos, aki a legtöbb palotával (Gemächer) rendelkezik, 4 pontot kap.

2. Wertung		
	1. Platz	2. Platz
Pavillon	8	1
Serail	9	2
Arkaden	10	3
Gemächer	11	4
Garten	12	5
Turm	13	6

Példa: A játékos, aki a legtöbb toronnyal (Turm) rendelkezik, 13 pontot kap. A második legtöbb tornyot építő játékos is kap 6 pontot.

Példa: Jóska és Pista egyaránt 4-4 tornyot épített, ezért osztoznak az 1. és 2. helyért járó pontokon: $13 + 6 = 19$ pont. Tehát mindketten 9 pontot kapnak.

	1.	2.	3.
Pavillon	16	8	1
Serail	17	9	2
Arkaden	18	10	3
Gemächer	19	11	4
Garten	20	12	5
Turm	21	13	6

A harmadik értékelésnél kiosztandó pontok.

Példa:

A legtöbb pavilonnal rendelkező játékos 16 pontot kap.

A második legtöbb pavilonnal rendelkező játékos 8 pontot kap.

A harmadik legtöbb pavilonnal rendelkező játékos 1 pontot kap

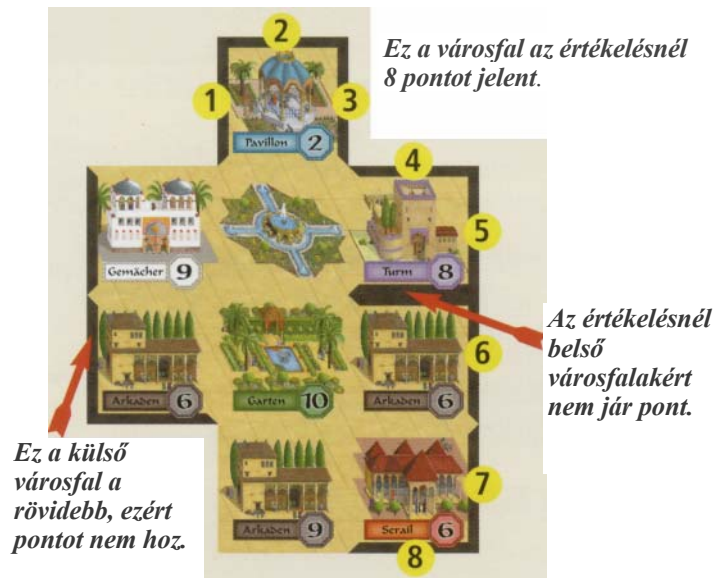
Pontok a külső városfal hossza alapján

Az épületlapok birtoklásáért járó pontokon kívül minden játékos pontokat kap a leghosszabb összefüggő külső városfal alapján.

Minden külső városfalat alkotó épületlap-oldal 1 pontot jelent.

Kettős, azaz belső városfalak után nem járnak pontok.

A játékosok által szerzett pontokat az értéklelő táblán kell feljegyezni. Minden egyes megszerzett pont egy mezőnyi előrelépést jelent.



A játék befejezése

A játék véget ér, ha az egyik játékos köre után az építőudvar 4 épületlapra történő feltöltéséhez nincsen elegendő lap a zsákban.

A megmaradó épületlapokat a játékosok között szét kell osztani, úgy hogy az épületlapot az kapja, akinek az adott pénznemből a legtöbb pénze van (az épületlap árát nem kell figyelembe venni). Egyenlőség esetén az épületlap az építőudvarban marad. Ezeket az épületlapokat – az építési szabályok betartásával – be lehet építeni.

Ezután következik a harmadik, utolsó értékelés.

Amelyik játékos az értékelés után a legtöbb ponttal rendelkezik, az nyerte a játékot. Azonos pontszám esetén holtverseny van.

Megjegyzés: Az építőudvart a még megmaradt épületelemekkel fel kell tölteni.

Speciális szabályok két játékos esetére

Két játékos esetén az eddigi szabályok érvényesek, az alábbi kiegészítésekkel:

Minden pénzkártyából három darab van, ebből egy sorozatot ki kell venni, azaz csak 72 kártya játszik.

Egy képzeletbeli harmadik játékos is részt vesz a játékban. Nevezzük őt Gézának. Géza ugyan nem épít Alhambrát, de gyűjti épületlapokat a játék során. Gézának nem avatkozik közvetlenül a játékba.

Géza a játék kezdetén kap 6 darab, véletlenszerűen kiválasztott épületlapot, amelyeket a két játékos számára jól láthatóan helyezünk el.

Az értékeléseknél Géza is kap pontokat az épületek száma után, de nem jár neki pont a városfal hossza alapján.

Az első értékelést követően Géza további 6 épületlapot kap, melyeket kihúzzunk a zsákból, és az eddigiek mellé helyezünk.

A 2. értékelés után Géza ismét kap épületlapokat. Ezúttal azonban nem feltétlenül 6 darabot, hanem – lefelé kerekítve – a zsákban maradó egy harmadát.

A két játékos számára csak egyetlen szabály változik: Egy épütelelem a megvásárlása után nem csak az Alhambrába építhető, illetve a tartalékmezőre helyezhető, hanem az épütelemet Gézának is ajándékozhatjuk.

