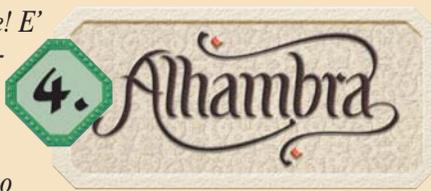


Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli di tutte le altre espansioni. Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete eventuali modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

Il nemico è alle porte! E' necessario sgomberare la "camera del tesoro" del Califfo e mettere al sicuro i tesori. I forzieri vanno



messi nell'edificio del colore corrispondente. Essi contribuiscono ad accrescere il punteggio dei giocatori.

LA CAMERA DEL TESORO

■ Materiale del gioco

42 forzieri nei 6 colori degli edifici,
1 piccolo tabellone: la camera del tesoro con 3 stanze,
1 sacchetto di stoffa.

■ Preparazione del gioco

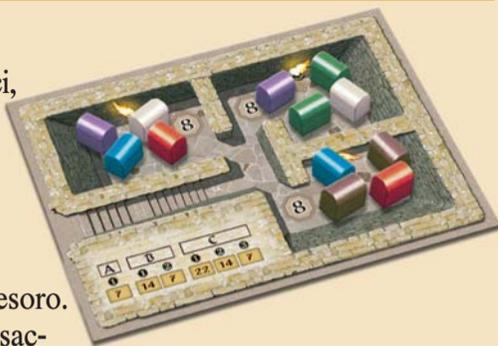
Viene predisposta la camera del tesoro. Introdurre tutti e 42 i forzieri nel sacchetto di stoffa. In ciascuna delle 3 stanze della camera del tesoro vengono posti 4 forzieri da estrarre dal sacchetto.

■ Come si entra in possesso dei forzieri?

Con questo modulo di espansione viene introdotta una nuova mossa: **acquistare i forzieri**. Tale possibilità va ad aggiungersi alle tre del gioco di base: prendere dei soldi – comprare e piazzare una tessera degli edifici – edificare la propria Alhambra.

Con l'acquisto è possibile prendere i quattro forzieri di una stanza della camera del tesoro. A tale scopo si paga un prezzo di valore pari ad **almeno 8** in una **combinazione a piacere** di valute. Attenzione: Chi paga i forzieri con l'importo di denaro esatto, non potrà usufruire del turno supplementare!

Esempio: Il giocatore di turno desidera acquistare dei forzieri. Paga 3 unità della valuta marrone, 3 della valuta azzurra e 4 della valuta verde. Si prende i 4 forzieri di una stanza a piacere della camera del tesoro. Non avrà il resto.



■ Dove vanno posti i forzieri?

Sempre nell'ambito del turno in cui sono stati acquistati i forzieri, questi **devono** essere distribuiti fra gli edifici del colore corrispondente. In ciascun edificio può essere posizionato 1 solo forziere. Anche sugli edifici acquistati durante questo turno può essere posto un tesoro, ma non negli edifici che sono nel territorio di riserva.

Se non è possibile piazzare tutti i forzieri sui propri edifici, si passano quelli rimanenti al giocatore sulla sinistra che ha quindi la possibilità di distribuire tali forzieri fra i propri edifici. Se rimangono anche in questo caso dei forzieri, passano al giocatore successivo. I forzieri che non possono essere posizionati da **nessun** giocatore, **ritornano nel sacchetto**.

Ora nella stanza svuotata della camera del tesoro vengono messi altri 4 forzieri estratti a caso. Se a **questo punto non** è presente un **numero di forzieri sufficiente**, la stanza rimane vuota. D'ora in poi non verranno aggiunti più forzieri.

■ I forzieri nelle valutazioni

Il colore dei forzieri **non** ha alcuna importanza ai fini delle valutazioni, per definire il numero di punti da assegnare è determinante esclusivamente la quantità.

Chi ha il maggior numero di forzieri, conquista i punti per il 1° posto. Chi ha il secondo ed il terzo maggior numero di forzieri, conquista di conseguenza i punti per il 2° e rispettivamente il 3° posto. In caso di pareggio di più giocatori si procede come per le valutazioni degli edifici. La distribuzione dei punti è stampata sul tabellone della stanza del tesoro.

■ Annotazioni

- Se si gioca in 2, i forzieri che non possono essere posizionati vengono sempre passati a Carlo (il nostro 3° giocatore virtuale) e posizionati sugli edifici corrispondenti. Quelli che rimangono vengono passati oltre.
- Qualora venga demolito un edificio con forziere, quest'ultimo viene riposto nel sacchetto.
- I forzieri non possono essere posti nei capannoni [1a espansione].

Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli di tutte le altre espansioni. Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete eventuali modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

Le "carte dei costruttori" facilitano l'edificazione dell'Alhambra. Non è un vantaggio solo nel gioco di base.

Anche se si gioca con altri moduli, quali i "Capannoni", i "Bazar" o il "Venditore



ambulante" offrono allettanti combinazioni di gioco. Per di più, possono essere utilizzati anche come denaro, rendendo il gioco ancora più entusiasmante.

I COSTRUTTORI

■ Materiale del gioco

16 carte dei costruttori,
4 carte denaro nelle varie valute con una funzione supplementare.

■ Preparazione del gioco

Le carte dei costruttori vengono mescolate. A ciascun giocatore vengono consegnate 2 carte coperte. Quindi viene distribuito il denaro di partenza.

Quando le carte denaro vengono suddivise in cinque mazzi, con il 3° e 5° mazzo vengono mescolate 3 carte dei costruttori ciascuno. Se i giocatori sono 6 al 5° mazzo viene aggiunta 1 sola carta dei costruttori.

Se i giocatori sono meno di 5 le carte dei costruttori rimanenti vengono poste da parte.

■ Come si entra in possesso delle carte dei costruttori?

Si entra in possesso delle carte dei costruttori esattamente come avviene con le carte denaro.



■ Come si utilizzano le carte dei costruttori?

Le carte dei costruttori hanno **due diverse funzioni**.

Funzione denaro

Anzitutto ciascuna carta dei costruttori è una normale carta denaro con un valore pari a "3" (nelle varie valute). Anche per queste carte valgono tutte le regole di pertinenza per il denaro (per es. prendere le carte per un valore complessivo pari a "5").

Funzione costruzione

In alternativa alla funzione denaro la carta dei costruttori consente al giocatore, **al termine del proprio turno (dopo aver eventualmente posizionato gli edifici acquistati), un turno di edificazione supplementare**. Per ciascun turno è possibile impiegare 1 sola carta dei costruttori per l'edificazione.

Diversamente dalle normali carte denaro, una volta giocate le carte dei costruttori escono dal gioco (indipendentemente dalla funzione).



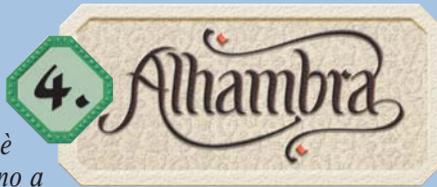
Esempio: Un giocatore ha in mano due carte dei costruttori (nella valuta gialla) ed un'altra carta (9 unità della valuta gialla). Può ora acquistare l'edificio viola oppure conservare le carte dei costruttori per utilizzarle successivamente.

■ Annotazioni

- Ammar-El'Schauf, [una carta dei personaggi della 2a espansione] può essere impiegato in combinazione con 1 carta dei costruttori al termine di un turno.

Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli di tutte le altre espansioni. Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete eventuali modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

Pericolo per l'Alhambra. Sono stati avvistati degli "aggressori"! E ciò che è ancora peggio è che i nostri punti sono a



rischio, perché gli edifici non protetti a causa dell'assenza di mura determinano una riduzione del punteggio.

GLI AGGRESSORI

Materiale del gioco

4 carte di attacco che indicano la direzione dalla quale provengono gli aggressori.

6 carte degli esploratori, con le quali è possibile spiare gli attacchi.

Preparazione del gioco

Le carte di attacco vengono mescolate e predisposte coperte. Anche le carte degli esploratori vengono mescolate e le due sulla sommità vengono scoperte.

Le carte di attacco

Una carta di attacco indica la direzione dalla quale proviene un attacco all'Alhambra. Le tessere degli edifici che in questa direzione risultano non protette (vale a dire sul margine e senza mura) determinano una riduzione del punteggio del giocatore interessato. Sull'estremità inferiore della carta di attacco è visibile quanti punti vanno detratti dalle tre valutazioni per ciascun lato dell'edificio scoperto.

Inizia l'attacco

Subito dopo il calcolo dei punti viene scoperta la carta di attacco sulla sommità del mazzo. Definisce la direzione dalla quale viene attaccata l'Alhambra. La posizione di ciascun giocatore viene ora messa a confronto con questa direzione di attacco. Le tessere degli edifici di un giocatore sono rivolte verso nord (tutti i tetti sono cioè sempre rivolti verso nord).



Attacco dopo la 1a valutazione

Per ogni lato scoperto (al margine senza mura) di una tessera degli edifici e della fontana di partenza in questa direzione al giocatore viene dedotto 1 punto (senza scendere al di sotto dello zero).

Attacco dopo la 2a valutazione

Per ogni lato scoperto al giocatore vengono dedotti 2 punti.

Attacco dopo la 3a valutazione

Per ogni lato scoperto nella direzione di attacco principale al giocatore vengono dedotti 3 punti. Per ogni lato scoperto nei due punti cardinali confinanti viene detratto ogni volta ancora 1 punto.



Esempio: L'attacco dopo la 1a valutazione colpisce complessivamente 3 lati scoperti di questa Alhambra. Al giocatore vengono dedotti 3 punti.

Dopo la 3a valutazione vengono danneggiati anche i lati confinanti della direzione dell'attacco principale. Qui vengono dedotti 12 punti.

Le carte degli esploratori

Chi acquista un edificio corrispondente alla carta degli esploratori scoperta e versa l'importo esatto, riceve l'esploratore e può guardare la carta sulla sommità del mazzo delle carte di attacco. Dopodiché, la carta di attacco viene riposta coperta. L'esploratore, una volta utilizzato, viene messo fuori gioco. Dopo la 1a e la 2a valutazione vengono ogni volta scoperte due nuove carte degli esploratori, e gli esploratori eventualmente ancora scoperti escono dal gioco.

Annotazione / Variante con la carta attacco scoperta

Con il "Visir" [1a espansione] e "Abdul Karim", il ricco benefattore [2a espansione] viene versato l'importo esatto, rendendo possibile anche l'utilizzo dell'esploratore.

Viene scoperta la carta di attacco corrente. Gli esploratori non valgono più.

Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli di tutte le altre espansioni. Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete eventuali modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

Fa il proprio ingresso nell'Alhambra un nuovo tipo di edificio: "I Bazar". Sfruttati al massimo consentono di conquis-



tare fino a 24 punti in più per gli edifici adiacenti di uno dei colori corrispondenti, ma solo nell'ultima valutazione.

I BAZAR

Materiale del gioco

8 tessere degli edifici che mostrano i vari bazar. Ciascun bazar mostra una determinata valuta ed il colore di 3 tipi di edifici.

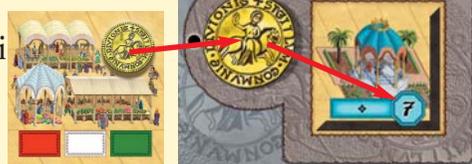
Preparazione del gioco

I bazar vengono introdotti nel sacchetto di stoffa insieme alle altre tessere degli edifici.

Svolgimento del gioco

Quando vengono predisposte le tessere nel cortile da edificare viene estratto un bazar dal sacchetto e posto scoperto accanto al cortile stesso. Vengono estratte altre tessere finché nel cortile da edificare non si trovano di nuovo 4 edifici. Il bazar può essere acquistato come ogni altra tessera degli edifici. La moneta sulla tessera indica la valuta necessaria. Il prezzo corrisponde a quello della tessera degli edifici che si trova nel cortile da edificare nella valuta corrispondente. Per un bazar è ammesso esclusivamente il pagamento del prezzo esatto. E' di nuovo il turno del giocatore.

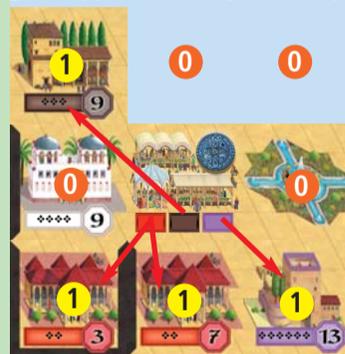
I bazar vanno posizionati o edificati esattamente come gli edifici del gioco di base, e sono soggetti alle stesse regole.



Questo bazar attualmente costa 7 unità della valuta gialla.

Valutazione dei bazar

I bazar fanno conquistare punti solo con l'ultima valutazione. Per la determinazione del punteggio che rende un bazar, viene stabilito quanti sono gli edifici del colore corrispondente confinanti con il bazar (massimo 8 edifici). Si intendono adiacenti anche gli edifici confinanti diagonalmente. Si intende di colore corrispondente un edificio il cui colore è rappresentato nel bazar. Il numero di edifici corrispondenti adiacenti al bazar viene moltiplicato per il numero di colori corrispondenti. Il risultato costituisce il punteggio da assegnare al giocatore per questo bazar.



Esempio:

Il bazar ha 6 edifici adiacenti, 2 posti sono liberi. 4 di questi edifici sono di un colore corrispondente a quelli del bazar. Tutti e 3 i colori del bazar sono presenti come edifici nelle vicinanze. Quindi: 4 edifici x 3 colori = 12 punti.

Se in questo esempio non fosse presente l'edificio viola, il risultato sarebbe notevolmente inferiore: 3 edifici x 2 colori = 6 punti.

Annotazioni

- Un edificio, se in posizione idonea, può contare anche per più bazar.
- La valutazione di un bazar non viene influenzata dalle mura.
- I bazar ed i capannoni [1a espansione] non vengono mai valutati come confinanti.
- E' possibile predisporre per l'offerta qualsiasi numero di bazar accanto al cortile da edificare.
- Se nel cortile da edificare manca l'edificio che determina il prezzo (è stato già acquistato), temporaneamente il bazar non può essere acquistato.
- Al termine del gioco i bazar rimasti invenduti non vengono distribuiti fra i giocatori.
- E' possibile acquistare bazar con il "Visir" [1a espansione] e con "Abdul Karim", il ricco benefattore [carta dei personaggi, 2a espansione].
- Se "Il venditore ambulante" [3a espansione] deve cedere il posto ad un bazar, gli abitanti non possono trasferirsi nel bazar. Un abitante può, come al solito, essere scambiato.