

Arricchite di verde i giardini dell'Alhambra, piantando aranci e limoni, palme ed alberelli di lavanda. Sulle pedine dei giardini sono rappresentati quattro diversi tipi di alberi, sempre in numero diverso. Piantate abilmente i vostri alberi in



modo tale da circondare il numero più elevato possibile di edifici del Palazzo.

A tale scopo è, per esempio, più interessante una torre di un serraglio e gli appartamenti sono più prestigiosi dei portici.

## Materiale

- 36 pedine dei giardini ottagonali - mostrano tutti e 4 i tipi di alberi: limoni, aranci, palme e lavanda, in numero diverso (da 1 a 6); il numero di alberi di ogni colore su una stessa pedina è sempre uguale.

- 1 tabellone con caselle numerate

- 4 torri per il calcolo del punteggio - nei seguenti colori: viola, verde, giallo, arancione.

- 1 istruzioni di gioco



*Pedine dei giardini ottagonali*

- 49 pedine degli edifici quadrate - mostrano su un lato le fondamenta di un determinato tipo di edificio con l'indicazione del relativo valore (da 1 a 5); sull'altro lato è visibile l'edificio così come si presenta costruito.



## Scopo del gioco

Piantate abilmente i vostri alberi in modo tale che alla fine potete presentarne il maggior numero attorno agli edifici del Palazzo più prestigiosi.

*Nota: il valore di un singolo edificio del Palazzo è visibile sul retro.*

## Preparazione del gioco

Il tabellone viene posto al centro del tavolo.

I giocatori distribuiscono, insieme, a piacere, le pedine degli edifici con il numero rivolto verso l'alto sulle caselle quadrate del tabellone. Su ciascuna casella viene posta una pedina in direzione della freccia.

Ciascun giocatore prende una torre di un colore a scelta e la pone sulla casella zero sul margine del tabellone.

Le pedine dei giardini vengono mescolate coperte e poste accanto al tabellone. Ciascun giocatore prende una pedina dei giardini.

Inizia il giocatore più anziano. Gli altri giocatori seguono in senso orario.



## Svolgimento del gioco

### ■ Posizionamento della pedina dei giardini

Il giocatore di turno pone la propria pedina dei giardini su una **casella ottagonale, libera a piacere** del tabellone e prende una nuova pedina dei giardini.

Quando, verso la fine del gioco, terminano le pedine dei giardini disponibili, si prosegue finché tutti i giocatori non avranno piazzato l'ultima pedina.

**Al primo turno ...**

... **del primo giocatore** la pedina dei giardini **non** può essere posizionata su una casella sul margine o sugli angoli.



*Queste caselle sono vietate al primo turno del primo giocatore.*

**Ad ogni turno di gioco successivo ...**

... la pedina dei giardini deve essere posizionata in modo tale che **confini almeno con una pedina già posizionata**. Dopo il primo turno del primo giocatore possono essere occupate anche le caselle sugli angoli e sul margine.



*Con posizionamento corretto si intende che le pedine dei giardini sono poste a diretto contatto l'una con l'altra e confinano con almeno un angolo.*

Orientare le pedine dei giardini in modo tale che un tipo di alberi confini sempre con una pedina degli edifici.



*Posizionamento corretto*



*Posizionamento errato*

Non appena una pedina degli edifici risulta **completamente circondata** da pedine dei giardini, viene effettuato il calcolo del punteggio.

*Nota: può accadere che posizionando una singola pedina dei giardini vengano circondate completamente più pedine degli edifici contemporaneamente. In tal caso verranno ovviamente conteggiati tutti gli edifici in questione.*



*Normalmente sono necessarie quattro pedine dei giardini per circondare una pedina degli edifici; nelle pedine degli edifici sul margine sono sufficienti due pedine dei giardini, mentre nell'angolo ne è sufficiente una.*

## ■ A chi vengono assegnati i punti?

I punti vanno esclusivamente al giocatore del colore con il **maggior numero di alberi** attorno alla pedina degli edifici.

**Non importa** se gli alberi di un giocatore attorno alle fondamenta sono distribuiti su **diverse pedine dei giardini**.

Se più giocatori presentano lo **stesso numero più elevato** di alberi attorno all'edificio in questione, vince il giocatore con il **numero più elevato successivo** di alberi.

Un giocatore che **non ha alberi** attorno all'edificio, **riceve i punti** per la pedina di un edificio qualora tutti gli altri giocatori si equiparino.

Se **tutti i giocatori hanno lo stesso numero di alberi**, **nessuno** conquista i **punti** per l'edificio, e lo stesso accade se, dopo aver constatato che i 2 giocatori con il numero di alberi più elevato si equiparano, anche gli altri 2 giocatori si equiparano.



*Esempio:*  
L'Arancione ha 5 alberi e conquista quindi i punti di questo edificio (Verde: 4 alberi, Viola: 2 alberi, Giallo: 3 alberi).



*Esempio:*  
Il Viola ha complessivamente 6 alberi, supera l'Arancione e conquista i punti per l'edificio (Verde: 0 alberi, Arancione: 5 alberi, Giallo: 0 alberi).



*Esempio:*  
L'Arancione ed il Viola si equiparano (avendo cioè lo stesso numero di alberi). I punti vanno quindi al giocatore con il secondo numero più alto, in questo caso al Verde.



*Esempio:*  
In questo caso sono addirittura 3 i giocatori con lo stesso numero di alberi; i punti vanno quindi al Giallo, sebbene qui non sia stato piantato alcun limone (Giallo).



*Esempio:*  
L'Arancione ed il Verde hanno in entrambi gli esempi il maggior numero di alberi. Poiché anche i giocatori con il secondo maggiore numero di alberi (il Viola ed il Giallo) si equiparano (nell'esempio a sinistra con 3, nell'esempio a destra con 0 alberi), nessuno conquista i punti.

## ■ Come si conteggiano i punti?

Maggiore è il numero di alberi posizionati attorno alla pedina degli edifici, meglio sarà: il **valore della pedina degli edifici viene moltiplicato per il numero di tipi di alberi** ed il risultato viene segnato sul margine numerato.

In caso di 2 o 3 giocatori due o rispettivamente un tipo di alberi non appartengono a nessuno. I punti per questo/i colore/i non vengono quindi assegnati.



*Esempio:*  
Sono rappresentati tutti e quattro i tipi di alberi; l'Arancione, in quanto vincitore, conquista dunque  $4$  (tipi di alberi)  $\times$   $3$  (valore dell'edificio) =  $12$  punti.



*Esempio:*  
Tre sono i tipi di albero che circondano la pedina degli edifici; l'Arancione ed il Viola si equivalgono, il Verde conquista, in quanto vincitore,  $3 \times 3 = 9$  punti.

Dopo aver effettuato il conteggio la pedina degli edifici viene **girata**, anche se i punti non vengono assegnati a nessuno (per es. in caso di parità).



## Conclusioni del gioco

Il gioco si conclude nel momento in cui sono stati realizzati i giardini dell'Alhambra e sono stati innalzati tutti gli edifici del Palazzo. Vince il giocatore che, con la propria torre, a questo punto si trova in posizione più avanzata nel margine numerato. In caso di parità i due giocatori si dividono la vittoria.

## Suggerimenti di tattica

Le pedine degli edifici al centro del tabellone sono più difficili da conquistare, ma anche maggiormente lucrative: sarà possibile addirittura quadruplicare il punteggio. Le fondamenta degli edifici sul margine sono più facili da conquistare, ma consentono al massimo di raddoppiare il punteggio, mentre le pedine negli angoli non vengono moltiplicate per alcun fattore.

## Varianti

- I giocatori iniziano con **tre pedine** dei giardini. In questa variante, ciascun giocatore gioca, come sempre, a turno una pedina dei giardini e prende una pedina dal mazzo, finché ce ne sono disponibili. Altrimenti non c'è nessun'altra modifica.  
(Nota: questa variante può prolungare la durata del gioco.)
- Se si gioca in due e si amano le complicazioni, **ciascun giocatore potrà utilizzare due tipi di alberi**. I colori vengono conteggiati separatamente. I punti verranno sommati al termine del gioco.

