

Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli delle 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 modulo "Le nuove carte punteggio" assegna un valore completamente diverso ai 6 tipi di edificio



del gioco di base. L'assegnazione dei punti cambia per ogni singolo calcolo del punteggio.

LE NUOVE CARTE PUNTEGGIO

Materiale

18 carte punteggio, ciascuna con una sequenza dei tipi di edificio diversa, 1 indicatore dei punti con spazi per riporre le 3 carte.

Preparazione del gioco

Le 18 carte punteggio vengono mescolate coperte. Vengono estratte 3 carte a caso, scoperte una dopo l'altra, dall'alto verso il basso, e posizionate negli spazi dell'indicatore dei punti. Le altre carte vengono messe da parte.

Nota: le due carte punteggio del gioco di base vengono mescolate come al solito e, quando vengono pescate, consentono di conquistare il punteggio corrispondente.



Esempio: nel primo calcolo del punteggio per il maggior numero di edifici verdi si conquista 1 punto (nel gioco di base i punti sono 5.)

L'effetto delle nuove carte punteggio

Nel momento in cui viene calcolato il punteggio, per ciascun tipo di edificio, nel gioco di base, vengono assegnati dei punti. Il valore degli edifici si è ora modificato. Per sapere quale tipo di edificio assegna punti, e quanti ne assegna, fare riferimento alla carta punteggio vicina. Se per il maggior numero di edifici viola era previsto il numero di punti più elevato, ora può accadere che il numero di punti maggiore può essere assegnato per il maggior numero di edifici rossi.

Nota: Non vengono tenuti in considerazione i punti sulle carte e sulle cartelle di riserva del gioco di base.

Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli delle 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.

Con il modulo "Il potere del Sultano" i giocatori hanno la possibilità di entrare in possesso delle tessere degli edifici al di fuori



del proprio turno. Ma saranno i dadi a definire la fortuna!

IL POTERE DEL SULTANO

Materiale

Dado degli edifici

8 carte del Sultano, 8 pedine, 1 dado degli edifici con i simboli delle 6 tipologie di edifici e 6 carte schema*.

Preparazione del gioco

Carte del Sultano

Dopo aver suddiviso le carte del denaro del gioco di base in cinque mazzi, 3 carte del Sultano vengono inserite nel primo mazzo, 2 nel secondo e 3 nel terzo. Le pedine ed il dado vengono predisposti accanto al cortile da edificare.

A ciascun giocatore viene consegnata una carta schema.

Viene scoperta una carta del Sultano

Le carte del Sultano scoperte vengono poste accanto al cortile da edificare. (Possono rimanere scoperte anche più carte.) Quindi un giocatore lancia il dado e con una pedina indica il risultato sulla carta. Vengono scoperte altre carte finché le carte denaro non sono nuovamente 4.

Le carte del Sultano scoperte possono essere acquistate come edifici (azione "Acquisto di una tessera edificio"). Per ciascuna carta del Sultano il prezzo è 7, la valuta è indicata sulla carta. Chi versa l'importo esatto, ripete il proprio turno.



* [vedi il retro del foglio delle regole "Nuove carte punteggio"]

Schemi

Sia sul lato anteriore che su quello posteriore la carta offre uno schema delle tessere degli edifici del gioco di base. Un prospetto mostra gli edifici in base alle mura, l'altro in base ai prezzi.



Schema per il modulo:

IL POTERE DEL SULTANO

La carta mostra tutte le 54 tessere degli edifici ordinate in base alla struttura delle mura.

I 6 colori rappresentano le 6 tipologie di edifici.

I numeri nelle caselle indicano il prezzo.



Esempio: Edifici bianchi 9 con un muro sul lato inferiore della tessera.

Schema per il modulo:

L'ARTE DEI MORI

La carta mostra tutte le 44 tessere degli edifici con un valore pari o superiore a 6, ordinati in base al valore.

I 6 colori rappresentano le 6 tipologie di edifici.

Ciascuna casella indica inoltre il posizionamento delle eventuali mura.



Esempio: Edificio viola 10 con un muro sul lato sinistro della tessera.



L'acquirente pone scoperta davanti a sé la carta con l'indicazione. Se il tipo di edificio indicato non è di suo gradimento, toglie la pedina e lancia di nuovo il dado.

Sceglie ora un simbolo: quello che appare sul dado dopo il lancio o quello sul lato opposto (il lato coperto). Il giocatore deve posizionare la pedina sul simbolo prescelto sulla carta del Sultano.

Sul lato opposto del dado si trovano i seguenti simboli.



Esempio: se dal lancio del dado esce l'edificio marrone, pone la pedina su questo simbolo o su quello degli edifici bianchi.

Come si utilizza una carta del Sultano?

Se (durante il gioco o al termine) predisponendo le tessere nel cortile da edificare viene estratta una tessera dell'edificio, il giocatore che possiede una carta del Sultano sulla quale è contrassegnato questo tipo di edificio può prendere la tessera gratuitamente. Deve utilizzarla immediatamente nella propria Alhambra oppure metterla nella riserva. La carta del Sultano utilizzata viene messa da parte. Se più giocatori hanno una carta del Sultano idonea, va rispettato il turno di gioco, a partire dal giocatore successivo.

Nota: Al termine di un turno è necessario verificare che vengano anzitutto integrate le carte denaro (procedendo eventualmente con un calcolo dei punti). Quindi vengono integrate le tessere edificio del cortile da edificare.

Se nessun giocatore desidera l'edificio con la carta del Sultano corrispondente, la tessera viene posta nel cortile. Quindi viene ripristinato lo stato del cortile.

Note:

- Solo una volta terminata l'azione "Potere del Sultano" inizia eventualmente l'azione "Favore del Visir" [prima espansione].
- Con un Visir [prima espansione] non è possibile acquistare le carte del Sultano.
- Per acquisire le carte del Sultano è possibile utilizzare i cambiavalute [prima espansione], i diamanti [seconda espansione] e le monete [terza espansione].
- La tessera appena pescata da Laila Wundabah [carta dei personaggi - seconda espansione] può essere acquisita con il "Potere del Sultano".

Se si gioca in due:

- Dopo i primi due calcoli del punteggio, Marco riceve delle tessere degli edifici, che non gli possono essere sottratte con il "Potere del Sultano".
- Marco può ricevere in regalo un edificio acquisito mediante il "Potere del Sultano".

Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli delle 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 caravanserraglio” è un tipo di carte denaro variabili. Il loro valore aumenta lentamente e può essere utilizzato in



qualsiasi momento. Ma per ottenerle sono necessari diversi tipi di edifici dell'Alhambra.

IL CARAVANSERRAGLIO

Materiale

8 carte del caravanserraglio,
8 pedine.

Preparazione del gioco

Vengono predisposte le 8 carte, e accanto le pedine.



L'acquisto di un caravanserraglio

Per acquistare una carta del caravanserraglio si procede come con le tessere edificio (azione “Acquisto di una tessera edificio”). Ciascun giocatore ne può acquistare un massimo di 2.

Il prezzo di una carta dipende dal numero di tipi di edificio che il giocatore ha inserito nella propria Alhambra (gli edifici nella riserva non contano). Per quattro tipi di edifici la carta costa 8, per cinque tipi 4 e se nell'Alhambra sono presenti tutti i tipi la carta costa 2. Il prezzo deve essere pagato in una valuta che può essere scelta liberamente. Se il giocatore versa l'importo preciso, può ripetere il turno.

Chi vuole acquistare la sua prima carta del caravanserraglio, nella propria Alhambra deve avere inserito almeno 4 tipi di edifici, per la seconda almeno 5. (Contano solo i 6 tipi di edifici del gioco di base.)

Il giocatore che acquista un caravanserraglio se ne sceglie uno, lo pone scoperto dinanzi a sé e posiziona una pedina sulla casella “0”.

L'utilizzo delle carte del caravanserraglio

Chi possiede una o due carte del caravanserraglio, all'inizio del proprio turno di gioco – come prima azione – può spostare 1 pedina in avanti di una casella.

La pedina può essere solo spostata verso l'alto, nelle diramazioni anche verso l'esterno ma non indietro. E' possibile lasciare la pedina dove si trova.

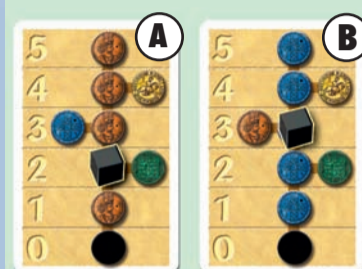
Il valore indicato rappresenta il denaro nella valuta del colore corrispondente. L'importo completo può essere utilizzato come una carta denaro corrispondente per il pagamento.

Se il denaro viene utilizzato, la pedina del caravanserraglio torna alla casella “0”. All'inizio del turno successivo è possibile rispostare la pedina.

Le frecce nell'immagine indicano in quali direzioni può essere spostata la pedina.



Posizione di partenza della pedina



Anche chi dispone di 2 carte del caravanserraglio, può spostare al massimo 1 pedina.

Questo esempio mostra la flessibilità dei caravanserragli: se non viene spostata alcuna pedina, il giocatore dispone di 2 monete della valuta marrone e 3 della valuta blu. In alternativa potrebbe spostare la pedina A anche su 2 monete della valuta verde o 3 della valuta marrone. Se spostasse invece la pedina B, avrebbe 3 monete della valuta marrone o 4 della valuta blu.

Note:

- Con un Visir [prima espansione] non è possibile acquistare carte del caravanserraglio al di fuori del turno.
- Se con il favore del Visir [prima espansione] oppure con il potere del Sultano [quinta espansione] un giocatore è di turno al di fuori della normale sequenza di gioco, non può spostare la pedina sulla carta del caravanserraglio.
- Yammerad [carta personaggio – seconda espansione]: i caravanserragli non fanno parte delle carte denaro che il giocatore ha in mano.
- Se alla fine del gioco le tessere degli edifici rimanenti nel cortile da edificare vengono distribuite fra i giocatori che detengono la maggior quantità di denaro nella valuta corrispondente, va conteggiato anche l'importo attuale di ciascun caravanserraglio.

Questa espansione contiene quattro diversi moduli, da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base ed ai moduli delle 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.

Con “L'arte dei Mori” entrano in gioco le tessere della cultura.

Le si ottiene per più edifici che hanno lo



stesso prezzo. Grazie ad esse si conquistano ulteriori punti.

L'ARTE DEI MORI

Materiale

20 tessere della cultura esagonali,
20 pedine, 10 striscette sagomate e
6 carte schema*.

Preparazione del gioco

Le tessere vengono suddivise in base al valore indicato sul retro (marrone) e predisposte in mazzi. Vengono preparate anche le pedine e le striscette sagomate. A ciascun giocatore viene consegnata una carta schema.

Acquisizione e utilizzo delle tessere della cultura

Il giocatore che al termine del proprio turno è in possesso di due o più edifici con lo stesso prezzo (nell'Alhambra o nella riserva) può – se non ne possiede – prendere una tessera della cultura con il prezzo corrispondente e una striscetta sagomata. Se ciò vale per diversi prezzi, si prende anche le altre tessere della cultura corrispondenti.

(Se si dispone già delle striscette sagomate con spazi liberi, vanno dapprima utilizzati questi prima di prendere un'altra striscetta.)

Ogni nuova tessera della cultura viene posizionata scoperta sulla striscetta sagomata in modo tale che il valore “0” sia rivolto verso la pietra preziosa. Il giocatore posiziona ora la pedina sul numero di edifici che possiede dello stesso prezzo sulla tessera della cultura corrispondente.

* [vedi il retro del foglio delle regole “Nuove carte punteggio”]



La pedina viene posta sullo spazio che indica il numero corrispondente di quadratini neri. Se sono presenti più spazi di questo tipo, la pedina viene posta su quello con il numero più elevato. Ciò non costa né denaro né un turno.

Adattamento in base al numero di edifici

Se al termine di un turno vengono inseriti nell'Alhambra o posti nella riserva edifici di nuova costruzione, le pedine corrispondenti vengono spostate di conseguenza.



L'effetto delle tessere della cultura

Chi possiede tessere della cultura gode della possibilità di eseguire un'altra operazione: sviluppo delle tessere della cultura.

Con questa operazione tutte le tessere della cultura vengono ruotate di 1 livello in senso orario. La tessera la cui pedina si trova nello spazio rivolto verso la pietra preziosa della striscetta sagomata, non viene ruotata.

Per ogni calcolo del punteggio i giocatori ricevono punti supplementari per le loro tessere della cultura. Il numero sulla tessera della cultura rivolto verso l'alto (in direzione della pietra preziosa) indica il numero di punti che vengono assegnati al giocatore.



La tessera della cultura la cui pedina è rivolta verso la pietra preziosa non deve essere ruotata.

Note:

- Contano solo gli edifici del gioco di base.
 - Ciascun giocatore può possedere al massimo una tessera della cultura di ciascun tipo.
 - Per gli edifici acquisiti al di fuori del turno normale [“Visir” e “Sultano” prima e quinta espansione] vale quanto segue: eventualmente prendere subito le tessere della cultura e spostare la pedina di conseguenza.
 - La pedina può essere posizionata nella tessera della cultura solo fino al valore massimo indicato. Non è possibile ottenere più punti di quelli indicati sulla tessera.
 - Gli edifici con il prezzo “12” o “13” valgono come edifici con lo stesso prezzo.
- Se si gioca in due: • Dirk non riceve nessuna tessera della cultura.