

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 di gioco "Le mura" i giocatori hanno la possibilità di estendere la costruzione delle mura cittadine o di chiudere i buchi presenti. A tale scopo sono disponibili



12 segmenti delle mura in legno. Per la costruzione dei segmenti di muro, il giocatore deve tuttavia prendere, anzitutto, la carta delle mura adatta fra quelle scoperte.



LE MURA

■ Materiale del gioco

8 carte, ciascuna delle quali mostra un determinato segmento delle mura; 12 barrette di legno da inserire come mura nella propria Alhambra a seconda di quanto indicato da una delle carte.



■ Preparazione del gioco

Quando le carte denaro del gioco di base vengono suddivise in cinque mazzi all'inizio del gioco durante la preparazione, con il 2°, 3°, 4° e 5° mazzo vengono mescolate 2 carte delle mura ciascuno. Le barrette di legno vengono disposte accanto al cortile da edificare.

■ Come entrano in gioco le carte delle mura?

Se nel corso del gioco viene pescata una carta delle mura, questa viene messa scoperta accanto al tabellone. (Possono rimanere scoperte anche più carte.) Le carte valuta accanto al cortile da edificare vengono riportate a 4.

Da questo momento il giocatore ha un'ulteriore possibilità: **edificare le mura**.

Tale possibilità va ad aggiungersi alle tre del gioco di base: prendere dei soldi, comprare e piazzare una tessera degli edifici ed edificare la propria Alhambra.

Edificazione delle mura

Un giocatore può prendere una carta delle mura a scelta fra quelle scoperte ed erigere le mura in essa rappresentate, come raffigurato con una o due barrette in legno su una delle proprie tessere. E' indifferente se la tessera è stata appena acquistata o si trova nell'Alhambra o nel territorio di riserva. Non è possibile costruire sopra le mura stampate già presenti.

Le nuove mura non potranno essere più modificate fino al termine del gioco ed appartengono, come quelle stampate, alla tessera dell'edificio.



■ Annotazioni

- Le mura possono essere edificate su ogni tessera dell'edificio idonea della propria Alhambra, anche sulla fontana di partenza.
- All'atto del calcolo del punteggio le mura hanno lo stesso valore delle mura stampate nelle tessere degli edifici.
- Anche in seguito all'edificazione di un muro l'Alhambra deve essere costruita secondo le regole a tale scopo previste.
- Per l'edificazione di un muro non importa se questo viene posizionato su una tessera con o senza le mura già stampate, purché non venga eretto sopra le mura rappresentate nella tessera dell'edificio.
- Con una porta della città in legno [2a espansione] è possibile costruire solo sulle mura stampate.

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.

"I ladri" sono dodici nuove carte di cui possono usufruire i giocatori.

Essi consentono di prendere le carte denaro di una determinata valuta tra quelle scoperte quando è il



turno di un altro giocatore. E' comunque possibile prendere solo una carta, indipendentemente dal suo valore. Dopodiché il ladro esce dal gioco.



I LADRI

■ Materiale del gioco

12 carte, 3 per ciascuno dei 4 colori dei denari.

Ciascuna carta mostra un ladro e la valuta che può rubare.

■ Preparazione del gioco

I ladri vengono mescolati e distribuiti coperti a tutti i giocatori nel modo seguente:

con 2 e 3 giocatori ciascuno riceve 4 ladri,
con 4 giocatori ciascuno riceve 3 ladri e
con 5 e 6 giocatori ciascuno riceve 2 ladri.

I ladri non distribuiti vengono messi da parte coperti.



■ Come vengono utilizzati i ladri?

Al termine di ogni turno, un giocatore può interrompere la normale sequenza di gioco ed utilizzare il proprio ladro per un'azione speciale, prelevando tra quelle scoperte una carta denaro nella valuta rappresentata. Dopodiché il ladro esce dal gioco.



Unica eccezione:

Un giocatore non può utilizzare un ladro immediatamente prima del proprio turno.

■ Annotazioni

- Un giocatore può giocare più ladri contemporaneamente. Dopo ogni ladro le carte denaro scoperte vengono riportate a 4.
- Un giocatore può prendere una sola carta denaro per ogni ladro giocato. Non è consentito prendere più carte denaro di valore complessivo superiore a 5.
- Se più giocatori vogliono contemporaneamente una determinata carta denaro, avrà priorità chi nella sequenza di gioco ha il turno più avanti. (Il giocatore che sarebbe di fatto di turno è il primo - il giocatore che ha appena completato il proprio turno è l'ultimo in questa sequenza. Attenzione: il giocatore di turno non può giocare la carta del ladro.)
- Se un giocatore vuole giocare il Visir [1a espansione] e un altro il ladro, decide solamente la sequenza di gioco. (vedi sopra) Ad un giocatore è tuttavia consentito di giocare prima un ladro e quindi la pedina del Visir. (Attenzione: il giocatore di turno può però giocare solo la pedina del Visir.)

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 **“Il resto”** introduce nel gioco le monete. In caso di pagamento per un edificio di un importo superiore a quello dovuto, il giocatore avrà ora delle monete di resto.



Con queste monete potrà acquistare edifici come con le carte denaro. Esse facilitano il pagamento dell'importo esatto per gli edifici nel corso del gioco.

esatto per gli edifici nel corso del gioco.



IL RESTO

Materiale del gioco

24 monete di valore pari a nelle 4 valute,
1 sacchetto di stoffa



Preparazione del gioco

Le monete vengono introdotte nel sacchetto e poste in un punto raggiungibile da ogni giocatore.

Chi può avere il resto?

Se per l'acquisto di un edificio un giocatore paga un importo superiore a quello dovuto, ha ora diritto al resto. Per ogni due unità di denaro pagate in più il giocatore potrà prendere dal sacchetto una moneta.



Esempio: Un giocatore versa per l'edificio viola due banconote blu del valore complessivo pari a 17 sebbene ne costi solo 10. Ha quindi pagato 7 monete blu in eccesso. Per questo può prendere 3 monete dal sacchetto.

Le monete sono poste scoperte davanti ai giocatori. Hanno un valore pari a 1 e vengono impiegate come una banconota nella valuta corrispondente. Se si paga con monete, quelle versate tornano nel sacchetto.

Annotazioni

- Può accadere che il sacchetto si svuoti completamente nel corso del gioco. In tal caso non potrà essere dato il resto.
- E' ammesso il pagamento volontario di un valore troppo elevato per avere più monete.
- Anche chi, con l'acquisto all'asta delle carte personaggi o con l'acquisto di un accampamento [2a espansione], versa un importo più elevato rispetto a quello dovuto, riceve il resto.
- Anche se si paga di più con i diamanti [2a espansione] si ha il resto.
- Quando alla fine del gioco le tessere degli edifici rimanenti del cortile da edificare vengono distribuite fra i giocatori che detengono la maggior quantità di denaro nella valuta corrispondente, contano anche le monete.

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 venditore ambulante”** gli abitanti fanno il proprio ingresso negli edifici del Palazzo. Essi contribuiscono ad accrescere il punteggio dei giocatori. Le tessere dei venditori



dovranno essere posizionate in modo abile, perché ogni volta che il venditore ambulante deve cedere il posto ad un edificio, può farvi insediare un abitante del colore corrispondente.

un edificio, può farvi insediare un abitante del colore corrispondente.



IL VENDITORE AMBULANTE

Materiale del gioco

42 abitanti in legno, 7 in ciascuno dei 6 colori degli edifici;
6 tessere rotonde dei venditori

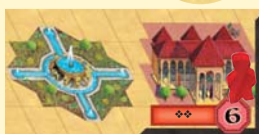
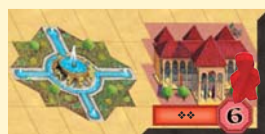
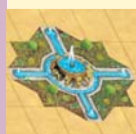


Preparazione del gioco

Prima che le tessere degli edifici vengano messe nel cortile da edificare, ciascun giocatore riceve una tessera dei venditori ed un abitante di ciascun colore. Di questi abitanti sceglie tre personaggi coperti che pone sulla propria tessera dei venditori. Tutti gli altri abitanti costituiscono la riserva generale e vengono posti accanto al cortile da edificare. Ciascun giocatore pone la propria tessera dei venditori con i tre personaggi prescelti su un lato a scelta della propria fontana di partenza.

Come entrano gli abitanti negli edifici?

Se viene ora eretto un edificio nel punto in cui si trova una tessera dei venditori (con una nuova costruzione o con una ristrutturazione), la tessera dei venditori viene messa anzitutto da parte. Se il colore dell'edificio corrisponde al colore di uno degli abitanti sulla tessera dei venditori, il giocatore può porre questo abitante sulla tessera dell'edificio.



Ora sceglie un nuovo abitante dalla scorta generale e lo posiziona sulla propria tessera dei venditori. Se la scorta generale si esaurisce, non è possibile posizionare nessun nuovo abitante.

Se il colore dell'edificio non corrisponde a nessuno dei colori degli abitanti sulla tessera dei venditori il giocatore può sostituire un abitante della scorta generale con uno della sua tessera dei venditori. In entrambi i casi, al termine del turno (dopo aver realizzato la costruzione), la tessera dei venditori viene riposta su un posto libero sul lato lungo – accanto ad una tessera degli edifici a scelta della propria Alhambra.

Valore degli abitanti ai fini del punteggio

Vengono conteggiati tutti gli abitanti sulle tessere degli edifici, considerando le serie dei vari colori.

Una serie consiste di:

- 1 colore = 1 punto
- 2 colori = 3 punti
- 3 colori = 6 punti
- 4 colori = 10 punti
- 5 colori = 15 punti
- 6 colori = 21 punti

Esempio: Nei propri edifici un giocatore ha complessivamente 3 abitanti rossi, 2 bianchi, 2 verdi ed 1 blu. Ha quindi tre serie, che determinano il seguente punteggio: La serie “rosso-bianco-verde-blu”, con 4 diversi abitanti, vale 10 punti; “rosso-bianco-verde” con 3 diversi abitanti 6 punti e “rosso” come singolo abitante 1 punto. Ha complessivamente conquistato 17 punti.

Annotazioni

- Sulla tessera dei venditori possono essere posti più abitanti dello stesso colore, ma solo uno di essi può insediarsi in un edificio.
- Nel posto della tessera dei venditori può essere eretto un edificio anche se il colore degli abitanti e quello dell'edificio non corrispondono. In questo caso nessuno abitante si insedierà nell'edificio.
- Se un edificio dove si è insediato un abitante viene demolito, l'abitante ritorna nella riserva generale.
- Posizionando la tessera dei venditori vale solo una delle regole per la costruzione previste dal gioco di base: il divieto di edificare al confine con un angolo.
- Gli abitanti non possono essere posti nei capannoni [1a espansione].