



Un gioco di Dirk Henn per 2-6 persone

Questo gioco offre 2 possibilità: il gioco a dadi di base e la variante Alcazaba.

Il gioco di base è un gioco indipendente della famiglia dell'Alhambra e contiene tutto il materiale necessario. Le regole sono contenute in questo pieghevole.

Se possedete già il gioco dell'anno 2003 »Alhambra«,



avrete un'ulteriore possibilità. Utilizzando le tessere degli edifici potrete infatti giocare con la variante

Alcazaba, che vi farà sperimentare un gioco tattico completamente nuovo. Le regole adattate e quelle per 2 giocatori si trovano sul secondo pieghevole.



Materiale per il gioco a dadi di base

- 1 tabellone – il lato anteriore viene utilizzato per il gioco a dadi di base.

- 8 dadi bianchi ed 1 nero



- 26 fiche bonus



- 1 fiche del primo giocatore



- 1 pedina del Califfo ottagonale – contraddistingue di volta in volta il primo giocatore



- 30 pedine di occupazione ottagonali – indicano il risultato dei dadi



- 36 pedine degli edifici – indicano il numero di edifici appartenenti a ciascun giocatore



- 6 pedine del punteggio – per segnare il punteggio



- 1 bicchiere per dadi in pelle

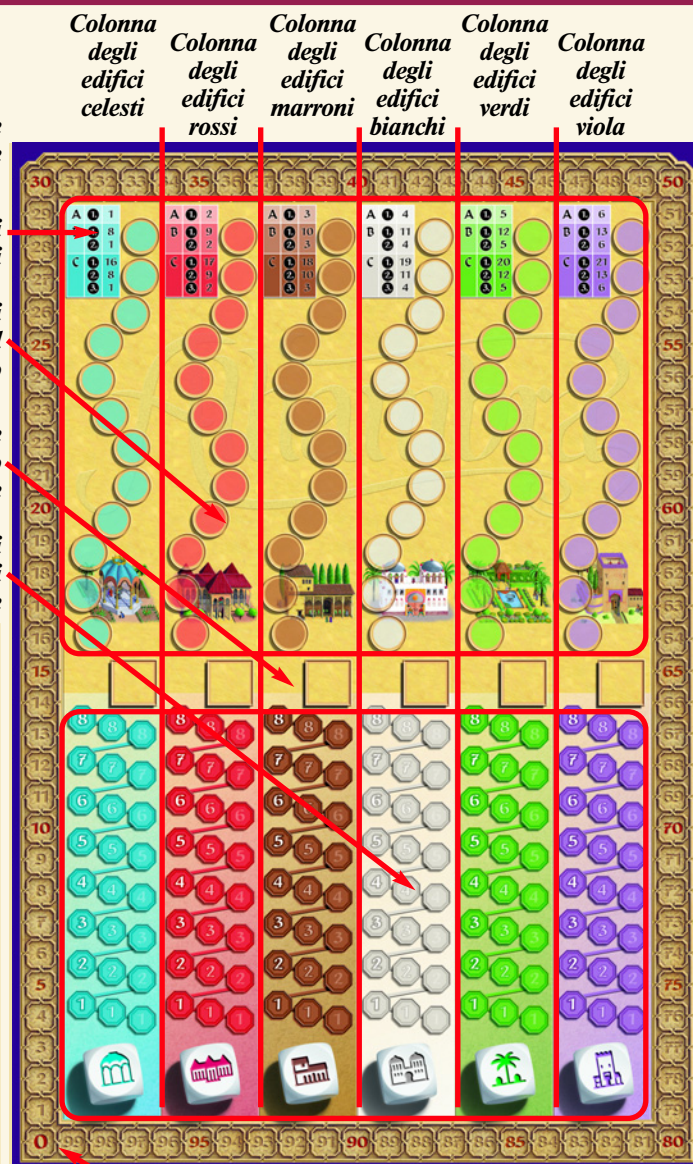
Lato anteriore del tabellone

Tabelle dei punteggi

Spazio degli edifici per segnare il relativo punteggio

Caselle per le fiche bonus e del primo giocatore

Spazio dei risultati per le pedine di occupazione



Caselle per segnare il punteggio

- 1 foglio delle istruzioni per il gioco a dadi di base
- 1 pieghevole con le regole della variante Alcazaba e le regole per 2 giocatori per entrambe le possibilità di gioco

Scopo del gioco

Ciascun giocatore tenta, lanciando i dadi, di ottenere il maggior numero di edifici per ciascuno dei 6 tipi ed accumulare il punteggio più elevato.

Preparazione del gioco

Il **tabellone** viene posto al centro del tavolo con il lato anteriore rivolto verso l'alto.

A ciascuno vengono assegnate in

- 6 e 5 giocatori **3 pedine di occupazione**
- 4 giocatori **4 pedine di occupazione**
- 3 e 2 giocatori **5 pedine di occupazione**

6 pedine degli edifici (una per ciascuna colonna degli edifici) ed **1 pedina del punteggio** nel colore prescelto.

Ciascun giocatore predispone davanti a sé le pedine degli edifici, e pone la pedina del punteggio sulla casella "0".

Si introducono gli **8 dadi bianchi** nel bicchiere, quello nero entrerà in gioco più tardi.

Viene predisposta la **fiche del primo giocatore**.

Si prendono le sei **fiche bonus** con il retro scuro, vengono mescolate e predisposte coperte accanto al tabellone una sopra l'altra per l'ultima manche accanto al tabellone.

Le altre fiche vengono mescolate. Si fanno 4 mazzi coperti di 5 fiche bonus ciascuno.

Prima di iniziare a giocare, si decide chi è il primo giocatore, al quale verrà assegnata la **pedina del Califfo**.

5 pedine di occupazione (se si gioca in due o in tre)



1 pedina del punteggio

6 pedine degli edifici (una per ciascun tipo)



Fiche del primo giocatore



1 mazzi delle fiche bonus indicano quale manche viene giocata, poiché per ciascuna manche viene distribuito 1 mazzo.

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in 5 manche. Durante ciascuna manche, ciascun giocatore può giocare finché non esaurisce le pedine di occupazione. Quando tutti i giocatori hanno terminato il proprio turno, le pedine di occupazione meglio posizionate vengono **premiare con i punti degli edifici**. Dopo la prima, la terza e la quinta manche vengono calcolati rispettivamente i punteggi A, B e C e distribuiti i punti.

Posizionamento delle fiche bonus

All'inizio di ciascuna manche le caselle dei bonus vengono occupate con le relative fiche.

Con un dado si determina in quale colonna degli edifici viene posta la fiche del primo giocatore.

Quindi le **5 fiche bonus** di un mazzo vengono poste da sinistra a destra sulle restanti caselle dei bonus.

Nella quinta e quindi **ultima manche** la fiche del primo giocatore **non** viene utilizzata. Vengono invece distribuite da sinistra verso destra le 6 fiche con il retro scuro.

Esempio: Prima di ciascuna manche le caselle dei bonus vengono riempite con la fiche del primo giocatore e poi con le 5 fiche bonus.



Nell'ultima manche vengono utilizzate le fiche bonus con il retro scuro.



Svolgimento delle manche

Inizia il giocatore con la pedina del Califfo, seguono gli altri in senso orario.

Il giocatore di turno **deve** posizionare **una** delle proprie pedine di occupazione, ed a tale scopo può **lanciare tre volte i dadi**. Con il primo lancio prende tutti e 8 i dadi bianchi.

Prima di ogni lancio successivo può scegliere i dadi che desidera e tirare i restanti. Può anche lanciare parte dei dadi messi da parte con un lancio precedente. Il simbolo che mostrano i dadi è indifferente.

Al termine del proprio turno il giocatore sceglie **un tipo di edificio** il cui simbolo verrà preso in considerazione ai fini del punteggio. Con la pedina di occupazione va sul numero di simboli nello spazio dei risultati sul tabellone:

- nella colonna degli edifici corrispondente,
- nella riga (da 1 a 8) che corrisponde al numero dei simboli,
- sulla casella a sinistra della riga con un lancio, sulla casella centrale con 2 lanci, sulla casella a destra con 3 lanci.

Su **ogni casella** dello spazio dei risultati può sostare **solo 1 pedina di occupazione**. Se una pedina giunge su una casella già occupata, passa dietro alla casella libera successiva. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Una volta posizionate tutte le pedine di occupazione di tutti i giocatori, termina la manche e vengono conteggiati i punteggi ottenuti con i dadi.

Risultati di una manche

A turno, a partire dalla colonna degli edifici a sinistra, degli edifici celesti, si esamina chi ha ottenuto **in ciascuna categoria il risultato più elevato**. Il migliore è il giocatore la cui pedina di occupazione è posta sulla casella più in alto.

Il giocatore con il miglior risultato di una categoria può scegliere uno dei due seguenti premi:

- **2 punti degli edifici** della categoria corrispondente
- **1 punto degli edifici** e la **fiche bonus** di questa colonna

I punti degli edifici vengono segnati **immediatamente**, mentre l'altro premio viene assegnato al giocatore con il secondo miglior risultato in questa categoria.

I punti degli edifici vengono indicati sulle caselle rotonde delle colonne degli edifici. Per il primo punto una pedina degli edifici viene posta sulla casella più in basso. Per ciascun ulteriore punto la pedina passa alla casella più in alto successiva.

Esempio:
Barbara lancia i dadi e toglie dal 1° lancio 3 edifici rossi.

Con il 2° lancio (con 5 dadi) escono altri 2 edifici rossi che pone accanto ai precedenti.

Con il 3° lancio (con 3 dadi) non escono altri edifici rossi cosicché il risultato finale è il seguente: 5 edifici rossi con 3 lanci.



Annotazione: Può essere opportuno non usufruire di tutti e tre i lanci. Infatti, a parità di risultato è meglio il giocatore che ha raggiunto quel risultato con il numero di lanci inferiore.



Viene segnato il risultato "5 edifici rossi con 3 lanci". Se in tale casella si trova già una pedina (propria o di un altro giocatore), si deve passare alla casella inferiore successiva.

Annotazione: Un giocatore può porre più pedine di occupazione in un'unica colonna degli edifici.

Esempio: Il Blu ha ottenuto il miglior risultato e come premio sceglie 2 punti degli edifici. La pedina degli edifici viene posta sulla seconda casella. L'Arancio riceve l'altro premio - 1 punto degli edifici e la fiche bonus.

Annotazione: Il miglior risultato ed il secondo miglior risultato possono essere raggiunti dallo stesso giocatore. In tal caso a lui verranno assegnati entrambi i premi.

Annotazione: Se nella colonna degli edifici è presente una sola pedina di occupazione, il secondo premio non viene assegnato. Se non è presente alcuna pedina di occupazione in questa colonna, per questa manche non viene assegnato alcun premio.



Se nel corso del gioco una pedina giunge su una casella già occupata essa viene posta semplicemente **sopra** quest'ultima.

Chi riceve una fiche, la pone scoperta davanti a sé.

Il seguente prospetto mostra come vengono impiegate le fiche.

Schema delle fiche dei bonus e della fiche del primo giocatore



Ai fini di **ciascun** calcolo del punteggio, per queste fiche viene preso in considerazione il **numero di punti** su di esse stampato. Le si conserva fino alla fine del gioco.

[totale disponibile: 16x]



Quando si riceve un punto degli edifici esso può essere **scambiato** per 1 punto di un altro tipo. (Non vale per il punto degli edifici ottenuto insieme a questa fiche.) La fiche viene successivamente ceduta.

[2x]



Posizionando la propria pedina di occupazione nello spazio dei risultati è possibile spostare la pedina di un avversario che si trova già sulla stessa posizione e posizionarla sulla casella inferiore successiva. (Se anche questa è occupata, tutte le pedine interessate vengono spostate indietro di una

Annotazione: In tal modo è possibile costruire anche delle torri di pedine degli edifici. Se successivamente viene estratta una pedina da una torre è necessario prestare attenzione che la sequenza delle pedine rimanenti non venga modificata.

casella. La sequenza rimane inalterata.) La fiche viene successivamente ceduta. [2x]



E' possibile **annullare** un lancio, dichiarandolo cioè non valido. Si potrà decidere se ripetere il lancio annullato o posizionare la propria pedina di occupazione. La fiche viene successivamente ceduta. [3x]



Dopo il primo lancio di un turno di gioco è possibile indicare un simbolo a scelta con il dado nero. Questo simbolo viene aggiunto al risultato dei dadi. Per ciascun turno è possibile impiegare solo 1 fiche di questo tipo. La fiche viene successivamente ceduta. **Il dado nero non viene mai lanciato** [3x]



Chi riceve questa fiche, determina **immediatamente** il primo giocatore successivo (quello che riceverà la pedina del Califfo). Se questa fiche in una manche **non viene assegnata, per la manche successiva assume questo ruolo il primo giocatore finora in carica.** [1x]

Una volta assegnati i premi **ciascun giocatore riprende la propria pedina di occupazione.** Le fiche bonus non distribuite vengono messe da parte. Viene nuovamente predisposta la **fiche del primo giocatore.** Una volta terminata **la prima, la terza o la quinta manche,** viene effettuato il calcolo dei punti degli edifici, altrimenti ha inizio una nuova manche.

Calcolo dei punti degli edifici

In ogni tipo di edificio vengono assegnati dei **punti**. Chi ha il **maggior numero di punti per edifici** di un tipo, riceve i punti indicati sulla tabella del punteggio per il primo posto.

Per il **calcolo del punteggio B** (al termine della 3a manche) ricevono punti i primi due giocatori, per il **calcolo del punteggio C** (al termine della 5a manche) ricevono punti i primi tre.

A tali punteggi vanno ad aggiungersi i **punti per le fiche dei bonus.** Se su una stessa casella si trovano le pedine di più giocatori, **la migliore viene considerata la pedina più in basso** e le vengono assegnati i punti corrispondenti. Se è stato eseguito il calcolo del punteggio A o B, inizia la manche successiva.

Conclusione del gioco

Il gioco termina dopo il terzo calcolo del punteggio. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Esempio: Viene effettuato il 2° calcolo del punteggio. Il Blu possiede la maggior parte dei punti degli edifici (5) nella colonna degli edifici celeste e gli vengono assegnati 8 punti. L'Arancio ed il Verde hanno in questa colonna 3 punti degli edifici ciascuno. Poiché l'Arancio è più sotto, a lui viene assegnato un punto per il secondo posto.

Tabella dei punteggi per gli edifici celesti nel margine superiore del tabellone.

A	1	1
B	1	8
	2	1
C	1	16
	2	8
	3	1

Annotazione: C'è sempre una sequenza ben definita cosicché non è mai necessario suddividere i punti.





Con questa variante si presuppone che i giocatori conoscano le regole del gioco a dadi di base e del gioco "Alhambra".

Variante Alcazaba - Materiale del gioco

- 1 tabellone – nella variante Alcazaba viene utilizzato il retro.

- 8 dadi bianchi



- 1 fiche del primo giocatore



- 1 pedina del Califfo ottagonale – contraddistingue di volta in volta il primo giocatore



- 30 pedine di occupazione ottagonali – indicano il risultato dei dadi



- 6 pedine del punteggio – per segnare il punteggio



- tessera extra dell'edificio viola con questa tessera il numero degli edifici viola passa a 12!



- 1 bicchiere per dadi in pelle

Materiale supplementare
(dal gioco di base "Alhambra")

- tutte e 54 le tessere degli edifici,
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 tessera della fontana di partenza per ciascun giocatore
- 1 territorio di riserva per ciascun giocatore



La nuova tessera dell'edificio viola può essere naturalmente utilizzata anche con il gioco dell' "Alhambra" (in aggiunta alle altre tessere o in sostituzione ad una di esse). Per tale

Colonna degli edifici celesti
Colonna degli edifici rossi
Colonna degli edifici marroni
Colonna degli edifici bianchi
Colonna degli edifici verdi
Colonna degli edifici viola

Lato posteriore tabellone:

sopra lo spazio degli edifici

Caselle bonus per la fiche del primo giocatore

sotto lo spazio dei risultati



Caselle punteggio (0-100)

Scopo del gioco

Nella variante Alcazaba ciascun giocatore costruisce la propria Alhambra, esattamente come nel gioco di base. Tuttavia, le tessere degli edifici non vengono acquistate con denaro, ma lanciando i dadi. Chi al momento giusto – sempre quando viene effettuato un calcolo del punteggio – ha inserito nella propria Alhambra il maggior numero di tessere degli edifici di un determinato tipo,

riceve un certo numero di punti. Ciascun giocatore riceve inoltre punti per le mura esterne più lunghe. Ad ogni ulteriore calcolo del punteggio il numero di punti da distribuire è sempre più elevato. Vince chi, al termine del gioco, ha complessivamente ottenuto il maggior numero di punti.

Preparazione del gioco

Il **tabellone** viene posto al centro del tavolo con il lato posteriore rivolto verso l'alto.

A ciascuno vengono assegnati in

- 6 e 5 giocatori **3 pedine di occupazione**
- 4 giocatori **4 pedine di occupazione**
- 3 e 2 giocatori **5 pedine di occupazione,**

la **pedina del punteggio** del colore prescelto, una **tessera della fontana di partenza** ed un **territorio di riserva**. La pedina del punteggio viene posta sulla casella "0".

Vengono predisposti gli **8 dadi bianchi** con il bicchiere.

Viene predisposta la **fiche piccola del primo giocatore**.

Prima di iniziare a giocare, si decide chi è il primo giocatore, al quale verrà assegnata la **pedina del Califfo**.

Le **tessere degli edifici del gioco** di base vengono suddivise per tipo e mescolate. Viene presa 1 tessera per ciascuno dei sei tipi, e con queste 6 tessere viene costituito un mazzo coperto. Si procede allo stesso modo per gli altri 5 mazzi. Le altre tessere degli edifici e la **nuova tessera dell'edificio viola** vengono mescolate e poste nel sacchetto.



Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in 5 manche. Durante ciascuna manche, ciascun giocatore può giocare finché non termina le pedine di occupazione. Una volta che tutti i giocatori hanno concluso il proprio turno, le pedine di occupazione vengono premiate con le tessere degli edifici che i giocatori inseriscono subito nella propria Alhambra. Dopo la **prima, terza e quinta manche** viene effettuato un **calcolo del punteggio** in base alla tabella sul tabellone di riserva e vengono assegnati i punti.

Posizionamento delle tessere degli edifici e della fiche del primo giocatore

Vengono anzitutto scoperte le **tessere degli edifici di un mazzo** e poste ben visibili a tutti sulle colonne corrispondenti del tabellone. Inoltre, in ciascuna manche vengono pescate dal **sacchetto cinque tessere degli edifici** e distribuite in modo ben visibile sulle colonne corrispondenti. Dopodiché si lancia il dado per decidere su quale casella bonus viene posta la **fiche del primo giocatore**. Nella quinta (ed ultima) manche la fiche del primo giocatore non viene utilizzata.



*La **fiche del primo giocatore** viene posta nella colonna scelta lanciando il dado (edificio marrone). 11 tessere degli edifici (5 dal mazzo e 6 dal sacchetto) vengono distribuite fra le colonne corrispondenti.*

Annotazione: E' quindi molto probabile che in ciascuna manche venga assegnata una serie di edifici differente.

Annotazione: Le altre 5 caselle dei bonus rimangono vuote.

Svolgimento delle manche

Il primo giocatore lancia i dadi per un massimo di tre volte e pone una delle proprie pedine di occupazione secondo le regole del gioco a dadi di base.

Seguono gli altri giocatori in senso orario per svolgere il proprio turno. Una volta che tutti i giocatori hanno posizionato le proprie pedine di occupazione, viene determinato il risultato.

Azione di ristrutturazione

Se dopo il primo o secondo lancio un giocatore **rinuncia** a posizionare la propria **pedina di occupazione** nell'apposito spazio, può eseguire **con precisione un'azione di ristrutturazione** in base alle note regole di ristrutturazione dell'Alhambra. La pedina dei risultati non viene in tal caso posta sullo spazio dei risultati, ma sul territorio di riserva.

Annotazione: Chi opta per un terzo lancio, durante questo turno non può più usufruire di un'azione di ristrutturazione.

Risultati di una manche

A turno, a partire dagli edifici celesti, si esamina quali giocatori hanno ottenuto i migliori risultati in **ciascuna categoria**.

Il giocatore con il miglior risultato può prendersi come premio una tessera degli edifici a scelta dalla colonna corrispondente, inserendola subito nella propria Alhambra o aggiungendola alla propria riserva. (Valgono le regole costruttive note dell'Alhambra.)

Se la **fiche del giocatore iniziale** si trova nella colonna degli edifici di interesse, il giocatore può anche prendere questa fiche **anziché** la tessera degli edifici. Determina quindi subito il primo giocatore nella manche successiva.

Dopodiché il giocatore si riprende la propria pedina di occupazione.

Se in questa colonna si trova ancora qualcosa (tessere degli edifici o fiche del primo giocatore), il giocatore con il miglior risultato si sceglie una tessera. Può essere ancora una volta lo stesso giocatore. Si procede così finché non rimane ancora qualcosa nella colonna degli edifici.

In seguito alla distribuzione dei premi vengono riprese tutte le pedine rimanenti.

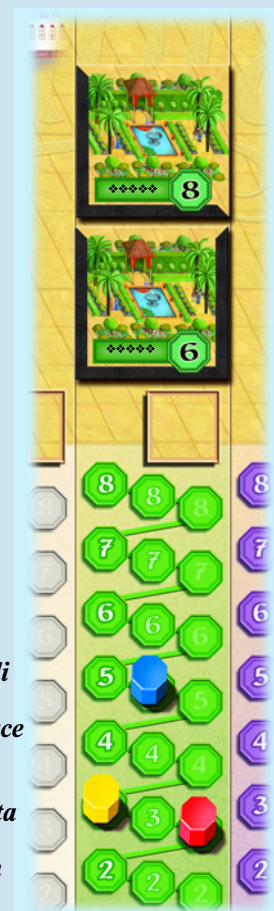
Se in una colonna sono presenti più tessere degli edifici che pedine dei risultati, gli edifici non distribuiti vengono messi da parte scoperti.

Se è stata conclusa la **prima, la terza o la quinta manche**, viene effettuato un calcolo del punteggio, altrimenti si dà inizio ad una nuova manche.

Annotazione: Il giocatore non può attendere finché non ottiene un altro edificio!

Esempio: Il Blu ha ottenuto il risultato migliore con gli edifici verdi e si sceglie una delle tessere degli edifici verdi come premio. La inserisce immediatamente nella propria Alhambra. Il Giallo riceve come premio la tessera degli edifici rimasta e la inserisce subito nella propria Alhambra. Il Rosso, che è terzo, non può far nulla.

Annotazione: Se la fiche del primo giocatore non viene assegnata, per la manche successiva assume questo ruolo il primo giocatore finora in carica. Il posto per la fiche viene scelto all'inizio della manche successiva lanciando i dadi.



Punteggio

L'assegnazione dei punti avviene esattamente come nell'Alhambra originale (con la suddivisione dei punti in caso di pari numero di edifici e punti per le mura!).

Su ciascun territorio di riserva si trova un prospetto dei punti (tabella per il calcolo del punteggio).

	A	B	C
1a	1	8	1
2a	2	9	2
3a	3	10	3
4a	4	11	4
5a	5	12	5
6a	6	13	6

Conclusione del gioco

Il gioco termina dopo il terzo calcolo del punteggio. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Regole speciali per 2 giocatori

Nel gioco a due – come nel gioco di base dell'Alhambra – partecipa anche un terzo giocatore fittizio, che chiameremo Carlo, come nel gioco originale dell'Alhambra.

GIOCO A DADI DI BASE

A Carlo vengono assegnate **5 pedine dei risultati**, **6 pedine degli edifici** ed una pedina del punteggio di un colore.

Posizionamento delle pedine di occupazione di Carlo prima di ogni manche

Le pedine di occupazione di Carlo vengono posizionate nell'apposito spazio all'inizio di ciascuna manche. Si lanciano i dadi per definire la colonna per la prima pedina di occupazione di Carlo, le altre seguono secondo la tabella:

1a pedina ...**2a casella a destra** della colonna determinata con i dadi

2a pedina ...**3a casella a destra** della colonna subito a destra

3a pedina ...**4a casella a destra** della colonna subito a destra

4a pedina ...**5a casella a destra** della colonna subito a destra

5a pedina ...**6a casella a destra** della colonna subito a destra

Se una pedina di occupazione viene posta sugli edifici viola, quella successiva viene utilizzata per gli edifici celesti.

Annotazione: Poiché Carlo, come anche gli altri giocatori, dispone di sole sei 5 pedine degli edifici, rimane una colonna nella quale non pone nessuna pedina.

Risultati di una manche

Per il calcolo dei risultati di una manche, a Carlo vengono anche assegnati dei punti degli edifici. Se ha il **miglior risultato**, prende come premio sempre **due punti degli edifici**. Se Carlo riceve la fiche del primo giocatore, indica come primo giocatore chi **non** lo era nella manche precedente. Se Carlo riceve una fiche bonus, trattiene solo la pedina del punteggio, le altre escono dal gioco.

Punteggio

Con il calcolo del punteggio a Carlo vengono assegnati i punti per i punti degli edifici e le fiche bonus come a chiunque altro.

VARIANTE ALCAZABA

A Carlo vengono assegnate **5 pedine dei risultati** ed una **pedina del punteggio** di un colore.

Posizionamento delle pedine di occupazione di Carlo prima di ogni manche

Dopo che all'inizio di una manche sono state distribuite tutte le tessere degli edifici di un mazzo, vengono pescate dal sacchetto (come descritto a pagina 2) altre cinque tessere e poste nella colonna corrispondente.

In questa precisa sequenza anche le pedine di occupazione di Carlo vengono posizionate nelle colonne corrispondenti.

Nella colonna della prima tessera degli edifici estratta viene posta una pedina sulla **2a casella a destra** per la seconda sulla **3a casella a destra**, per la terza sulla **4a casella a destra**, per la quarta sulla **5a casella a destra**, per la quinta sulla **6a casella a destra**.

Annotazione: E' possibile che nella stessa colonna vengano poste più pedine di occupazione di Carlo.

Risultati di una manche

Se Carlo riceve una tessera degli edifici, si prende il **pezzo più sotto**. Questa tessera viene posta ben in vista su un lato.

Anche nella variante Alcazaba i due giocatori possono donare tessere degli edifici a Carlo.

Scoring

A Carlo vengono assegnati solo i punti per gli edifici in maggioranza.

Casi speciali

- *Un risultato con 9 simboli identici conta come 8 simboli identici al primo lancio (possibile solo con una fiche bonus).*
- *Se viene posta una pedina di occupazione dietro all'ultima casella dell'apposito spazio sul tabellone (perché è stata spostata o occupa già la 1a casella), per il resto della manche questa pedina esce dal gioco, e per essa non si possono ricevere premi, neanche se la pedina occupasse la seconda migliore posizione.*

- *Se un giocatore raggiunge oltre 12 punti degli edifici, la sua pedina degli edifici rimane sull'ultima casella della scala. I punti degli edifici in eccesso non possono essere presi in considerazione per le manche successive.*

