

Questa estensione del gioco contiene quattro diversi moduli da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base (Il Palazzo dell'Alhambra). Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

Con il modulo “Il favore del Visir”

i giocatori possono interrompere la sequenza di gioco per eseguire un'azione speciale: l'acquisto di un edificio.



Tutto ciò ha però un suo prezzo: per l'edificio è necessario pagare la cifra precisa, rinunciando comunque al lancio bonus!



IL FAVORE DEL VISIR

■ Materiale

6 pedine del Visir in legno nei colori dei giocatori.

■ Preparazione del gioco

Ciascun giocatore, prima dell'inizio del gioco, riceve la pedina nel suo colore, che porrà davanti a sé ben in vista con l'immagine rivolta verso l'alto.

(E' possibile utilizzare la pedina del Visir solo quando l'immagine è rivolta verso l'alto.) Le pedine non utilizzate vengono messe da parte.



■ Ricorso al favore del Visir

Al termine di ciascun turno ogni giocatore può interrompere la normale sequenza di gioco e, come azione speciale, acquistare e posizionare un edificio del deposito di materiale. Deve comunque rispettare le seguenti condizioni:

- la sua pedina del Visir deve essere attiva (immagine rivolta verso l'alto).
- deve (essere in grado di) pagare la cifra precisa

Il giocatore rinuncia, inoltre, al suo turno supplementare di cui avrebbe altrimenti potuto godere versando la somma dovuta.

Il giocatore gira la pedina del Visir (con l'immagine rivolta verso il basso), che così non sarà più attiva. Si prende l'edificio che desidera versando l'importo esatto e lo posiziona secondo le regole di costruzione oppure la pone nella propria riserva. Rinuncia al proprio lancio bonus.

Il deposito di materiale viene ripristinato, in modo che complessivamente contenga 4 edifici. Infine si riprende la normale sequenza di gioco con il giocatore che avrebbe dovuto essere di turno.

■ Riattivazione della pedina del Visir

Al proprio turno, ciascun giocatore ha normalmente tre diverse possibilità (prendere denaro • acquistare e posizionare edifici • ristrutturare l'Alhambra). Ora ce n'è un'altra:

Riattivazione del Visir

A tale scopo si gira la pedina del Visir con l'immagine rivolta verso l'alto. Fin da subito è di nuovo possibile usufruire dell'azione speciale.

■ Note

- Qualora più giocatori vogliano far uso contemporaneamente del proprio Visir, ha la priorità chi è più avanti nella sequenza. *(Il giocatore che sarebbe di turno è il primo, mentre quello che ha appena completato il proprio turno è l'ultimo di tale sequenza.)*
Tutti gli altri giocatori possono poi decidere se fare uso della propria pedina del Visir.
- Se al termine del gioco vengono distribuiti gli ultimi edifici, la pedina del Visir non può essere più utilizzata.
- Al termine del gioco è indifferente se una pedina del Visir è attiva o meno.
- L'utilizzo della pedina del Visir **non** consente al giocatore di prendersi un capannone (vedi modulo "I capannoni").

Questa estensione del gioco contiene quattro diversi moduli da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base (Il Palazzo dell'Alhambra). Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

“I cambivalute”
sono sei nuove carte da gioco da utilizzare come carte denaro. Facilitano enormemente i pagamenti, poiché grazie ad essi è possibile



utilizzare due valute anziché una. Purtroppo è consentito utilizzare un cambivalute solo per un acquisto, dopodiché viene messo nel mazzo a parte.



I CAMBIAVALUTE

■ Materiale

6 carte che mostrano due valute ciascuna, i cambivalute.



■ Preparazione del gioco

Una volta suddivise le carte denaro del gioco di base in cinque mazzi all'inizio del gioco, al 2°, 3° e 4° mazzo vengono aggiunti 2 cambivalute ciascuno coperti.

■ Come si ottengono i cambivalute?

Qualora dal mazzo venga scoperto un cambivalute, esso viene posto accanto al deposito di materiale (come ogni altra carta), dove possono trovarsi al massimo quattro carte, indipendentemente dal fatto che si tratti di cambivalute o di carte denaro.

Il giocatore di turno può prendere **un** cambivalute anziché il denaro. Si può tenere in mano il numero di cambivalute che si desidera.

■ Come si utilizza il cambiavalute?

Per un edificio è normalmente necessario pagare con la valuta visibile direttamente nel deposito di materiale accanto all'edificio stesso.

Se questa valuta è rappresentata anche sulla carta del cambiavalute è possibile giocare il cambiavalute e quindi versare l'importo **preciso dell'edificio** nella combinazione delle valute rappresentate che si desidera.



Esempio: un giocatore ha in mano le seguenti quattro carte, 7 e 2 denari (blu), 9 fiorini (gialli) ed il cambiavalute giallo-blu. Tali carte gli consentono di acquistare il giardino o il gazebo rappresentati.

Può quindi decidere di pagare 9 fiorini e 2 denari per il giardino oppure 7 denari per il gazebo. In uno dei due casi utilizza il proprio cambiavalute che deve poi mettere da parte. Non può utilizzare il cambiavalute più di una volta.



■ Note

- Una volta terminato il mazzo con le carte denaro, viene mischiato il mazzo delle carte già utilizzate – **compresi** i cambiavalute – e costituito un nuovo mazzo coperto.
- Al termine di un turno di gioco le carte dei soldi – anche se ci sono uno o più cambiavalute – vengono ripristinate e riportate **complessivamente** a 4 elementi.
- Se al termine del gioco vengono distribuiti gli ultimi edifici, **non** possono essere più utilizzati i cambiavalute.

Questa estensione del gioco contiene quattro diversi moduli da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base (Il Palazzo dell'Alhambra). Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

Ai fini del punteggio, i "bonus" scoperti hanno lo stesso valore degli edifici.

Poiché vengono scoperti in un secondo momento possono



costituire una sorpresa. Tuttavia, è possibile scoprirli solo se l'edificio nell'immagine è stato costruito anche nella propria Alhambra.



I BONUS

■ Materiale

10 carte da gioco che mostrano un determinato edificio ciascuna, i **bonus**.

■ Preparazione del gioco

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

- con **2 o 3 giocatori** ciascuno riceve **3 bonus**,
- con **4 o 5 giocatori** ciascuno riceve **2 bonus** e
- con **6 giocatori** ciascuno riceve **1 bonus**.

I bonus non distribuiti vengono messi da parte scoperti.



■ L'effetto dei bonus

Ciascun bonus mostra un determinato edificio.

(Nota: le 10 carte mostrano tutti quegli edifici che non sono circondati dalle mura della città.)

Chi nel corso del gioco posiziona nella propria Alhambra l'edificio per il quale possiede il bonus corrispondente può scoprire quest'ultimo in qualsiasi momento. Per il punteggio un bonus scoperto ha il valore di un ulteriore edificio del tipo rappresentato.



Esempio: nella propria Alhambra un giocatore ha costruito il giardino senza mura con il prezzo "10" ed ha scoperto il bonus corrispondente. Ai fini del punteggio questo giocatore è come se avesse 2 giardini.

■ Note

- Se un giocatore demolisce un edificio per il quale aveva già scoperto il bonus corrispondente, deve riprendere in mano quest'ultimo. Né il bonus né l'edificio che si trovano nella riserva contribuiscono al punteggio. Solo quando l'edificio viene di nuovo inserito nell'Alhambra viene conteggiato anche il bonus corrispondente di nuovo scoperto.
- E' possibile scoprire un bonus corrispondente in qualsiasi momento qualora l'edificio sia già stato costruito nella propria Alhambra, e cioè anche durante il calcolo del punteggio.
- Può essere sensato scoprire un bonus solo successivamente, per es. per non rivelare agli altri giocatori i rapporti di maggioranza effettivi. Durante il terzo calcolo del punteggio, con il quale si sa che viene distribuita la maggior parte dei punti, si può in un modo o nell'altro sorprendere gli altri giocatori.

Questa estensione del gioco contiene quattro diversi moduli da combinare, singolarmente o insieme, al gioco di base (Il Palazzo dell'Alhambra). Valgono anzitutto le regole del gioco di base. Troverete modifiche ed integrazioni delle regole, nonché il nuovo materiale di gioco per ciascun modulo in un foglio separato.

Nell'Alhambra può essere introdotto un nuovo tipo di edifici: "I capannoni".

Se costruito in modo abile, un capannone può avere addirittura il valore di tre edifici del tipo corrispondente. Ma i capannoni non



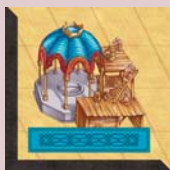
sono importanti semplicemente per avere un maggior numero di edifici: grazie ad essi possono essere meglio progettate anche le mura della città. Purtroppo ogni giocatore ne può utilizzare soltanto tre.



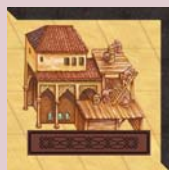
I CAPANNONI

■ Materiale

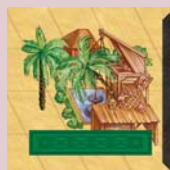
24 piastrelle degli edifici che mostrano sei diversi capannoni, per ciascun tipo di edificio del gioco di base ci sono capannoni dello stesso colore.



Ci sono 3 capannoni blu



... 4 marroni



... 5 verdi

■ Preparazione del gioco

I capannoni vengono suddivisi a seconda del colore, ciascuno dei 6 mazzi va mescolato e posto accanto al deposito di materiale coperto.

Infine, da ciascun mazzo viene scoperto il capannone sulla sommità.



... 3 rossi



... 4 bianchi



e 5 viola

■ Funzionamento del gioco

Al proprio turno, ciascun giocatore ha normalmente tre diverse possibilità (prendere denaro • acquistare e posizionare edifici • ristrutturare l'Alhambra). Ora ce n'è un'altra: la costruzione di capannoni.

Costruzione di capannoni

E' possibile prendere a scelta uno dei capannoni scoperti da uno dei sei mazzi. Quindi viene scoperto il capannone successivo del mazzo.

Una volta terminato un mazzo, questo tipo di capannoni non sarà più disponibile. Il capannone è gratis (e non può quindi neanche essere acquistato versando l'importo di denaro preciso, **non** è cioè previsto un turno di gioco supplementare). Al termine del turno di gioco si posiziona il capannone (eventualmente con altre piastrine degli edifici) nella propria Alhambra o lo si pone nella propria riserva secondo le regole di gioco.

Ciascun giocatore può possedere un numero massimo di **tre capannoni**, compresi anche i capannoni nella riserva. Le regole per la **ristrutturazione dell'Alhambra** valgono anche per i capannoni.

Punteggio dei capannoni

- Ai fini del calcolo del punteggio un capannone ha il valore corrispondente a 0-3 piastrine degli edifici dello stesso colore. Se un capannone confina con **un** edificio dello stesso colore, esso ha il valore di **un** ulteriore edificio, con **2 o 3** edifici confinanti dello stesso colore il capannone ha il valore di **2 o 3** edifici di questo tipo, purché fra il capannone e gli edifici confinanti dello stesso colore **non** si trovino le **mura della città**.
- Le mura della città sui capannoni vengono valutate come al solito.

Esempio: il giocatore ha già posizionato 3 capannoni e non ne può prendere più.



Il capannone viola non ha alcun valore poiché confina con la torre ma è separato da essa dalle mura della città.



Il capannone marrone in alto confina con tre portici senza mura della città infrapposte e quindi, ai fini del punteggio, ha il valore di 2 portici.

Il capannone marrone in basso confina con un portico ed ha quindi il valore di 1 portico.

Questa Alhambra comprende: 1 giardino, 1 torre, 5 portici.