

PREPARAZIONE

- Ad ogni giocatore viene consegnata una tessera di partenza, che lascerà di fronte a sé all'inizio del gioco. Come pure due pietre di gioco di un colore a scelta. Una delle pietre verrà posta sulla propria tessera di partenza, mentre l'altra, all'angolo dell'estrema sinistra del cartellone numerato.
- Il sacchetto di stoffa sarà riempito con le 54 tesserine degli edifici e pronto all'uso.
- Mettete il cortile da edificare al centro e il cartellone numerato al bordo del tavolo.



Tessera di partenza



- 4 parti di fabbricato saranno pescate a caso dal sacchetto e, in fila da uno a quattro, divise sui quattro campi numerati della porzione di corte da costruire. Ognuno riceve una porzione di territorio di riserva con la visione di insieme, che rimane aperta di fronte a sé. La visione di insieme offre la possibilità di controllare durante il gioco quante volte è stato costruito un territorio e quanti punti si ottengono con ciascuno.



Cortile da edificare

- Dal mazzo verranno tolte le due carte della valutazione, e saranno poi poste accanto al mazzo. Il resto delle carte sarà mischiato.
- Adesso ogni giocatore riceve il proprio denaro di partenza. Inoltre verrà scoperta una carta dopo l'altra dal mazzo e lasciata scoperta davanti ad ogni giocatore fino ad un valore massimo di 20 o più (indipendentemente dal valore delle diverse monete). Poi anche il giocatore successivo riceve i suoi soldi. Quando tutti i giocatori hanno ricevuto il denaro, ognuno prende in mano le carte. Da questo momento il denaro di ogni giocatore rimane segreto.
- Il giocatore che ha ricevuto meno carte inizia il gioco, qualora le carte fossero dello stesso numero, inizia chi ha il valore complessivo più basso. Se ci fosse ancora una volta parità inizia il gioco il più giovane.
- Alla fine saranno prese altre 4 carte rappresentative del denaro e saranno poste scoperte accanto al cortile da edificare al centro del tavolo.
- Le restanti carte del denaro saranno invece mischiate e divise in cinque mazzi più o meno della stessa altezza. A partire dal secondo mazzo mischiate la prima carta della »valutazione«, numero 1, infine nel quarto mazzo la seconda carta della valutazione (numero 2.) Poi ammonticchiate tutti i mazzi uno sull'altro: cominciate dapprima con il quinto, poi il quarto, il terzo, il secondo e infine il primo. Questo mazzo viene posto coperto accanto al cartellone di gioco.

Annotazione: Con questo procedimento si può essere certi che nessuno riceve dei soldi di un valore complessivo superiore a 28 o inferiore a 20.



Annotazione: Attraverso questo particolare procedimento, si raggiunge lo scopo di evitare che entrambe le carte della valutazione vengano pescate troppo presto, troppo tardi, oppure tutte insieme.

CORSO DEL GIOCO

Si giocherà in senso orario a partire dal primo giocatore.

Il giocatore di turno deve decidersi per una di tre possibili mosse.

■ Prendere dei soldi

■ Comprare e piazzare una tesserina con un edificio

■ Edificare la propria Alhambra

Quando la mossa é finita, le carte rappresentative delle diverse monete e le tesserine degli edifici saranno di nuovo divise in 4 parti ed esposte come all'inizio del giuoco.

■ Prendere dei soldi

Si può prendere una qualsiasi carta tra quelle esposte, oppure addirittura più carte dei soldi, quando la loro somma non é superiore a cinque. In questo caso di quale monetazione si tratti non ha nessuna importanza.



Per esempio: potete prendere entrambe le carte a sinistra oppure una delle due successive.

■ Comprare e piazzare una tesserina con un edificio

Comprare

Si può prendere una tesserina dell'edificio dal cortile da edificare. In questo caso si paga almeno il prezzo stampato sotto la figura prescelta, nella stessa moneta rappresentata. **Ma attenzione non si riceve nessun resto!** Con i soldi del prezzo pagato, si forma un altro mazzo di carte accanto al cortile da edificare. Se invece si riesce a pagare l'esatto importo dell'edificio, allora si ha addirittura il diritto di giocare ancora un'altra mossa fra le tre possibili messe a disposizione.

Per il giocatore di turno sono possibili un massimo di 5 mosse di gioco (quattro volte pagando l'importo esatto, e una prendendo il denaro o ampliando l'Alhambra).

Finché riuscite a mantenere il turno di gioco, le tesserine degli edifici non verranno sostituite nel cortile da edificare, questo succede solo alla fine di un turno di gioco, quando la mossa passa ad un altro giocatore

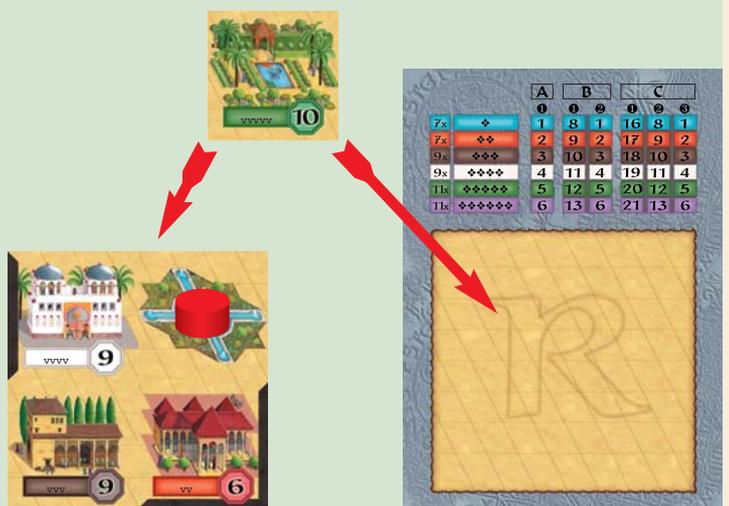
Sistemare un edificio

La nuova tesserina con l'edificio deve, alla fine della mossa ancora essere collocata, in questo caso si sistema in modo da continuare a costruire una propria Alhambra, oppure trova posto nel proprio territorio di riserva. In questo secondo caso possono trovare posto un numero di edifici a piacere.



Esempio:

Avete assolutamente bisogno di un giardino per la costruzione della vostra Alhambra. Il giardino in offerta costa 10. Voi avete le due carte dei soldi corrispondenti in mano e decidete di comprarlo. Poiché, tuttavia, non pagate esattamente 10 blu (ma 11), il turno termina qui, senza il resto.



Regole per la costruzione dell'Alhambra

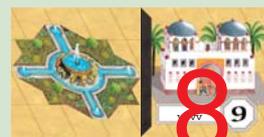
Per la costruzione dell'Alhambra valgono le seguenti regole di giuoco:

- Tutte le tessere degli edifici seguono lo stesso orientamento della tessera di partenza già in possesso (cioè tutti i tetti si trovano rivolti verso l'alto).
- Sono ammessi ad essere confinanti solo lati uguali. Cioè i lati che si toccano devono avere stampati gli stessi tratti di mura di cinta oppure nessun pezzo di mura cinarie.
- Ogni nuova tessera degli edifici aggiunti deve essere raggiungibile »a piedi« a partire dalla tessera di partenza, senza cioè dover attraversare le mura oppure dover abbandonare il percorso della tessera dell'edificio per proseguire su un altro.
- Ogni nuova tessera deve almeno con un lato confinare con l'Alhambra (cioè non è possibile edificare su un angolo).
- Non ci devono essere nella costruzione dei »buchi« (zone completamente non edificate).

NON sono ammesse le seguenti combinazioni:



Falso orientamento dell'edificio



La parte con le mura della città confina con un lato senza mura



La regola del »pedone« è violata: non si può procedere dalla tessera di partenza fino alla torre senza dover attraversare le mura della città.



Le tessere degli edifici non si toccano almeno con un lato.



La disposizione in questo modo delle archite, crea uno spazio vuoto completamente non edificato

■ Edificare la propria Alhambra

Per conseguire la ricostruzione dell'Alhambra sono a disposizione tre possibilità:

- Ampliare la costruzione dell'Alhambra, utilizzando una tessera del vostro territorio di riserva.
- Togliere una tessera dell'edificio dall'Alhambra e disporla sul territorio di riserva.
- Cambiare una tessera del campo di riserva con una che si trova nella vostra Alhambra. Ma in quest'ultimo caso la nuova tessera deve andare esattamente allo stesso posto di quello occupato dalla precedente tessera.

Anche dopo che le procedure di costruzione sono terminate l'Alhambra deve comunque essere conforme alle regole per edificarla. La tessera di inizio del giuoco non deve in nessun caso essere ricostruita o allontanata.

Esempio:

Comprate una nuova tessera dell'edificio e per questa avete a disposizione esattamente la qualità e la quantità delle monete necessarie a pagarla, quindi giocate un'altra mossa.

Decidete di comprare di nuovo un altro edificio, e di nuovo vi riesce di pagare la somma richiesta in quantità e qualità, quindi vi tocca ancora una volta un'altra mossa, mentre avete deciso adesso di costruire la vostra Alhambra. Potete in questo caso per esempio togliere uno dei pezzi che si trovano nella vostra Alhambra e cambiarlo con un altro del vostro territorio di riserva.

In questo modo la mossa di giuoco è finita. vi rimane solo il compito di piazzare nel modo più ottimale possibile nell'Alhambra la nuova tessera appena conquistata, oppure lasciarla nel territorio di riserva

La fine della vostra mossa di giuoco

Le tesserine acquisite saranno solo alla fine della propria mossa di giuoco- quindi al completamento anche di eventuali azioni di costruzione- edificate secondo una qualunque successione, oppure messe nel territorio di riserva. Dopo aver completato la vostra mossa, é il turno del prossimo giocatore. In questo caso si dovranno di nuovo inserire nuove carte dei soldi mancanti e nuove tesserine degli edifici nei rispettivi posti, fino a completamento degli spazi vuoti.

Se il mazzo con il denaro dovesse, nel corso del giuoco esaurirsi, si dovranno mischiare insieme tutte le carte e formare un nuovo mazzo coperto.



Esempio: I campi 2 e 4 sono rimasti vuoti, si procederà alla sostituzione in ordine dal 2 al 4 con nuove carte degli edifici

VALUTAZIONI

Nel corso del giuoco ci sono tre valutazioni. Le prime due valutazioni avvengono quando dal mazzo delle carte dei soldi vengono di fatto pescate le apposite carte. La terza ed ultima valutazione avviene quando il giuoco é finito. Se una carta della valutazione viene pescata dal mazzo, questa si lascia da parte, (esce dal giuoco) e si sostituisce con una nuova carta delle monete. Prima che il prossimo giocatore faccia la sua prossima mossa si deve procedere con la valutazione. Durante ogni valutazione si ricevono punti sia per la maggioranza di edifici posseduti, sia per la maggiore lunghezza di mura esterne.

Punteggio relativo alla maggioranza di edifici posseduti

Per ogni tipo di punteggio sono concessi dei punti utili ai fini della vittoria. Quanti punti un giocatore conquisterà dipende dalla quantità di edifici adatti in possesso. Chi comunque possiede la maggior quantità di edifici dello stesso tipo, si vede attribuire un punteggio che é già stabilito nella carta della valutazione sotto la tabella »primo posto«. Solo il giocatore con la maggioranza degli edifici incassa punti, quando la carta della prima valutazione viene scoperta. Con la valutazione successiva, che avviene quando viene scoperta la carta con »valutazione 2«, possono conquistare dei punti anche coloro che possiedono il secondo maggior numero di edifici della stessa specie. In questo caso specifico si assegnano punti al maggior possessore e al secondo maggior possessore di edifici della stessa specie. Nel caso in cui più giocatori posseggono lo stesso quantità di edifici dello stesso tipo, si dividono i punti tra i giocatori delle rispettive categorie. In questo caso si dovrà sempre arrotondare. La terza valutazione avviene alla fine del giuoco; in questo caso conquista dei punti anche il giocatore con il terzo maggior numero di edifici come é indicato accanto e sulla tabella complessiva contenuta nella carta die vostri territori di riserva.

Attenzione: Parti di edificio che si trovano solo nella tabella del territorio di riserva non vengono conteggiate fini della valutazione.

Nota: Il prezzo degli edifici non gioca alcun ruolo nella valutazione, ma solo il numero! É evidente che si deve possedere almeno un edificio, per poter conseguire die punti per il tipo di edificio corrispondente.

- A -		∂
v	1	
vv	2	
vvv	3	
vvvv	4	
vvvvv	5	
vvvvvv	6	

Esempio:
Il giocatore con il numero maggiore di appartamenti privati, riceve 4 punti.

- B -		
∂	∑	
v	8	1
vv	9	2
vvv	10	3
vvvv	11	4
vvvvv	12	5
vvvvvv	13	6

Esempio:
il giocatore con il maggior numero di torri riceve 13 punti. Colui che invece possiede il secondo maggior numero di torri riceve comunque 6 punti.

Esempio:

Anna e Paola hanno ognuna 4 torri. Loro si divideranno i punti del primo e del secondo posto: 13 + 6 = 19 punti. Ognuna riceverà quindi 9 punti per arrotondamento.

C		
①	②	③
16	8	1
17	9	2
18	10	3
19	11	4
20	12	5
21	13	6

Questi punti saranno divisi durante la terza valutazione.

Esempio: Il giocatore con maggior numero di padiglioni riceve 16 punti. Colui che possiede il secondo maggior numero di padiglioni, ne riceve 8. Il giocatore con il terzo maggior numero di padiglioni riceve 1 punto.

Punteggio di vittoria per la lunghezza delle mura esterne

Oltre al punteggio per gli edifici ogni giocatore guadagna dei punti per le piú lunghe mura di cinta che si trovano tra loro in contatto.

Ogni lato della tesserina con un pezzo di cinta muraria fa guadagnare 1 punto.

Tesserine con doppie cinta murarie di cui una si trovi all'interno della città non apportano nessun punto.

I punti, che un giocatore ha guadagnato, saranno annotati sul cartellone numerato, ognuno porta avanti la propria pietra di tanti campi quanti sono i punti che ha guadagnato.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando, subito dopo la mossa di un giocatore, le tesserine degli edifici non possono piú essere sostituite perché sono state utilizzate tutte.

Le restanti tesserine degli edifici del cortile da edificare saranno divise tra i giocatori, tra quelli che possiedono la maggiore quantità di moneta dello stesso tipo (a questo punto il prezzo dell'edificio non ha piú nessuna importanza). In caso di parità il pezzo dell'edificio rimane nel cortile. Questi pezzi di edificio possono essere usati, fermo restando le regole generali di costruzione, per ampliare la propria Alhambra.

Si arriva alla terza ed ultima valutazione. Colui che dopo la terza valutazione si trova piú avanti nel cartellone del punteggio ha vinto, in caso di parità ci si dividerà la vittoria.

Nota: Il cortile da edificare sarà costruito ancora, dove possibile.

REGOLE ULTERIORI PER IL GIOCO IN DUE

Sono valide le stesse regole generali ad eccezione delle seguenti correzioni:

Ogni carta rappresentativa del denaro comparirà precisamente solo tre volte, una di queste verrà di fatto esclusa, cioè in gioco vi saranno solo 72 carte. Comparirà nel gioco un immaginario terzo giocatore che noi chiameremo a caso Carlo. Carlo però non edifica nessuna Alhambra, ma egli colleziona comunque tessere di parti degli edifici. Carlo inoltre, non compie nessuna mossa.

All'inizio del gioco, saranno pescate a caso da ambo i giocatori 6 tessere degli edifici, ben visibili da ciascun giocatore. Al momento della valutazione anche Carlo riceve dei punti per la maggioranza di edifici posseduti, però non ne riceve affatto per le mura esterne, in quanto la valutazione dipende dal fatto di possedere un'Alhambra.

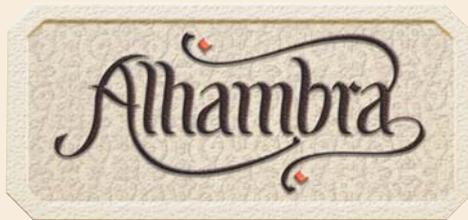
Immediatamente dopo la prima valutazione, Carlo riceve altre 6 tessere, che verranno pescate a caso e saranno disposte insieme alle altre tessere che già possiede.

Dopo la seconda valutazione Carlo riceve altre tessere degli edifici. Ma questa volta non piú in numero di 6 ma, solo una terza parte – arrotondata – delle restanti tessere che sono rimaste nel sacchetto.

Per entrambi i giocatori si modifica solo una regola: ogni volta che comprano una parte di fabbricato, possono non solo costruire la propria Alhambra, oppure lasciarlo nel territorio di riserva, ma scegliere di regalarlo a Carlo.



I migliori costruttori di tutta Europa e dei Paesi Arabi vogliono dimostrare la loro perizia artistica. Ingaggiate la squadra di costruttori piú in gamba, e assicuratevi che ci sia a disposizione abbastanza denaro liquido adatto allo scopo; perché sia gli scalpellini venuti dal nord, come pure i costruttori di giardini provenienti



dalle regioni del sud, tutti vogliono essere ricompensati con il giusto stipendio e insistono per averlo nella moneta del loro Paese. Con il loro aiuto costruirete delle torri e allestirete dei giardini, costruirete dei portici, edificherete serragli e appartamenti privati. Partecipate alla sfida per la costruzione dell'Alhambra.

MATERIALE DI GIOCO

- 6 Tesserine di partenza - rappresentano la famosa fontana del leone
- 54 tessere degli edifici - mostrano 6 diversi tipi di edifici. Costituiscono una parte di fabbricato utile per la costruzione della propria Alhambra. Alcuni contengono fino a tre pezzi di mura di cinta della città.



Mura di cinta



Prezzo



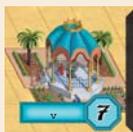
Serraglio



Giardino



Porticati



Padiglione



Appartamento



Torre privato

- 1 Cortile da edificare - mostra quattro territori uno per ogni tessera degli edifici. Ogni territorio appartiene ad un'altra moneta.
- 1 Un cartellone di punteggio - sul quale verranno mostrati i punti vittoria dei giocatori, cioè con l'aiuto del ...

- 12 Pietre di punteggio - una per la tessera di partenza e una per ciascun giocatore.
- 108 Carte rappresentative di 4 diverse monete straniere - con queste saranno comprate i diversi tipi di fabbricato per costruire l'Alhambra



Carte del denaro in quattro diversi colori: blu, verde, arancione e giallo con valore da 1 a 9.

- 2 Carte per la valutazione - che in qualunque momento compariranno nel gioco, sono contenute nel mazzo delle carte dei soldi.

- A -	
v	1
vv	2
vvv	3
vvvv	4
vvvvv	5
vvvvvv	6

- B -	
v	8
vv	9
vvv	10
vvvv	11
vvvvv	12
vvvvvv	13

2 Carte per la valutazione

- 6 Campi di riserva del territorio con il prospetto d'insieme
- 1 Sacchetto di stoffa
- 1 Regola di gioco

SCOPO DEL GIOCO

Colui il quale ad un certo determinato momento del gioco, quando si procede per il conteggio, ha costruito il maggior numero di edifici di un certo genere, riceve un punteggio, diverso, a seconda del tipo di costruzione. Comunque ogni giocatore riceve un punteggio per il piú lungo pezzo di cinta muraria.

Drante ogni successiva valutazione ci sono altri punti utili per la vittoria da dividere. Colui il quale alla fine ha saputo guadagnare piú punti, vince il gioco.

Prezzi Numero Nome dell'edificio

2-8	7 _x	v
3-9	7 _x	vv
4-10	9 _x	vvv
5-11	9 _x	vvvv
6-12	11 _x	vvvvv

Ci sono 6 diversi tipi di costruzione. La tabella a fianco mostra la frequenza e il prezzo di ciascuno di essi.