


Un gioco di Dirk Henn per 2-6 giocatori

Ci troviamo nella Granada del Medioevo. La Alhambra è stata costruita e numerosi mastri costruttori da ogni dove affluiscono in questa città in continua crescita ai piedi della Sierra Nevada. Assoldate al vostro servizio i migliori



mastri costruttori e fate in modo che la città cresca più in fretta! Costruite scuole e bagni arabi, erigete quartieri residenziali, mercati e molti altri edifici importanti. Ce la farete a costruire la città più grande?

Materiale per il gioco

- **6 tessere di partenza:** con raffigurata la Alhambra. Ce n'è una del rispettivo colore per ciascun giocatore che costruirà la propria città di Granada a partire da queste tessere. 
- **6 pedine segnapunti:** per segnare il punteggio sulla relativa scala del tabellone.
- **1 pedina nera:** indica sul tabellone quale lato delle tessere edifici deve essere rivolto verso l'alto quando queste vengono ripristinate (il lato con il prezzo pari o il prezzo dispari).
- **1 tabellone:** con apposite caselle per collocare:
 - le carte denaro
 - le tessere edifici
 - le tessere edifici di riserva

Il deposito materiali: riporta 4 caselle, ciascuna per una tessera edificio. Ciascuna casella rappresenta una diversa valuta.



Casella per il mazzo di carte denaro coperte.

Caselle per la pedina nera.

Casella per le tessere edifici di riserva. Ciascun giocatore ha una propria casella di riserva.

- **3 tabelle riepilogative per il calcolo del punteggio**

Points for each type of buildings	Points for each type of buildings			
Score	Scoring	A	B	C
1 st Place	1	2	3	
2 nd Place	-	1	2	
3 rd Place	-	-	1	

2 tabelle riepilogative per il calcolo normale del punteggio. I lati anteriori mostrano quanti punti assegnare di volta in volta.

points in a beginners game (applies to all types of buildings)	Scoring		
Scoring	A	B	C
1 st Place	3	10	18
2 nd Place	-	5	10
3 rd Place	-	-	5

1 tabella riepilogativa per il calcolo semplificato (vedi pag. 8).

Scoring:
1 st Moats
2 nd Arena
3 rd Bath House
4 th Library
5 th Hostel
6 th Hospital
7 th Market
8 th Park
9 th School
10 th District

Sul retro è sempre indicato in ordine cosa conteggiare in ciascun calcolo.

- **108 carte denaro in 4 diverse valute:** servono per acquistare nel deposito materiali gli edifici per costruire la città di Granada.



Carte denaro in quattro valute; per ogni valuta ci sono 9 carte del valore da 1 a 9 denari in 3 esemplari per ciascun valore.

- **54 tessere edifici:** riportano complessivamente sul lato anteriore e posteriore 9 diversi tipi di edifici. Ci sono 12 esemplari per ciascun tipo di edificio del valore da 2 a 13. Servono come elementi costruttivi per la città di Granada. Su ciascun lato delle tessere è raffigurato un edificio diverso. Il segno colorato vicino al prezzo indica quale edificio è riportato sul retro della tessera. Se sul lato anteriore è raffigurato un numero pari, sul retro si trova sempre il numero dispari immediatamente maggiore. Alcune tessere riportano dei fossati su due o tre spigoli. Questi si trovano su entrambi i lati della tessera in prossimità dello stesso spigolo.



Lato anteriore con un 2.

Fossato

Nome dell'edificio e prezzo. Se sul lato anteriore c'è un numero pari, sul retro si trova il numero dispari immediatamente maggiore.

Segno colorato che indica quale edificio è raffigurato sul retro.



Sul retro c'è quindi il numero dispari immediatamente maggiore ovvero un 3.

- **2 carte per il calcolo del punteggio:** queste vengono mescolate insieme al mazzo delle carte denaro.



- **1 sacchetto dei materiali** • **6 indicatori "+ 100"** • **1 libretto con le regole del gioco**
Gli indicatori "+ 100" servono quando uno o più giocatori fanno più di 100 punti.

Scopo del gioco

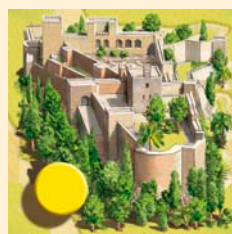
I giocatori si immedesimano nei panni di mastri costruttori nella Granada medievale che devono assumere squadre di operai edili per sviluppare ulteriormente la città. Chi al momento giusto (sempre in occasione di un calcolo del punteggio) è riuscito a inserire nella propria città il **numero maggiore di edifici** di un tipo guadagna punti. Ciascun gio-

catore guadagna punti anche per il **fossato più lungo che circonda la sua città**. In occasione di tutti gli altri calcoli del punteggio ci saranno sempre più punti da attribuire. Chi alla fine del gioco riesce a guadagnare più punti vince la partita.

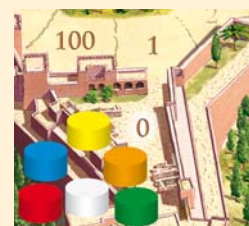
Preparazione del gioco

- Ciascun giocatore prende 1 **tessera di partenza** e 1 **pedina segnapunti** del colore che ha scelto. Quindi mette la tessera di partenza sul tavolo. Egli dovrà costruire Granada a partire da questa.
- Le **pedine segnapunti** vanno sul campo "0" della scala del punteggio.
- Mettere il tabellone in mezzo al tavolo in modo che tutti i giocatori riescano a raggiungerlo bene.
- Preparare il sacchetto dei materiali riempiendolo con le 54 tessere edifici.
- Pescare a caso 4 **edifici** dal sacchetto e suddividerli in ordine da 1 a 4 sulle caselle numerate del **deposito materiali**. Mettere le tessere in modo tale che mostrino la faccia anteriore con il numero pari. Posizionare quindi la pedina nera sul campo con il numero dispari.
- Preparare entrambe le tabelle di riepilogo per il calcolo normale del punteggio accanto al tabellone. La terza tabella per il calcolo alternativo del punteggio non serve.
- Togliere dal **mazzo delle carte denaro** entrambe le carte di calcolo del punteggio A e B e metterle in disparte; quindi, mescolare il mazzo.
- A questo punto ciascun giocatore riceve il **denaro per iniziare**. A tal fine ciascun giocatore a turno pesca una carta denaro dopo l'altra dal mazzo e la mette scoperta davanti a sé fino a raggiungere un **valore complessivo di 20** o più denari (indipendentemente dalle diverse valute). Sarà poi il turno del giocatore successivo. Quando tutti i giocatori hanno ricevuto il denaro, questi prendono le loro carte in mano. Da questo momento il denaro di ciascun giocatore rimane segreto.
- Il giocatore che ha ricevuto **meno carte inizia per primo**. In caso di parità numerica delle carte, inizierà il giocatore con il valore complessivo inferiore. In caso di ulteriore parità, inizierà il giocatore più giovane.
- Infine si scoprono 4 **carte denaro dal mazzo** posizionandole sulle **relative caselle del tabellone**.

ATTENZIONE! Per la preparazione del gioco per due giocatori si vedano le regole a pagina 8.



La tessera di partenza viene utilizzata come una tessera edifici senza fossato.



Le pedine segnapunti vanno sempre sulla casella "0".

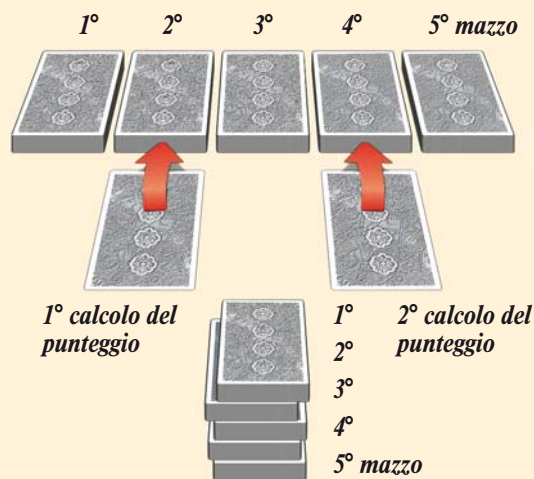


Caselle per la pedina nera

Deposito materiali sul tabellone

Nota: in questo modo si è sicuri che nessuno dei giocatori abbia denaro per un importo complessivo superiore a 28 o inferiore a 20.

- Il resto delle carte denaro vengono ripartite in cinque mazzi all'incirca uguali. La carta di calcolo del punteggio "A" viene mescolata insieme al secondo mazzo e la carta "B" nel quarto. A questo punto i mazzi vengono disposti nuovamente uno sopra l'altro: sotto il quinto mazzo, poi il quarto, quindi il terzo, il secondo e per ultimo in cima il primo. Il nuovo mazzo viene messo coperto sulla relativa casella del tabellone.



N.B.: in questo modo entrambe le carte di calcolo del punteggio non vengono scoperte né troppo presto né troppo tardi e nemmeno una troppo vicina all'altra.

Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario a cominciare dal primo giocatore. Il giocatore di turno deve scegliere tra tre azioni possibili:

- prendere denaro
- acquistare edifici
- costruire la propria città di Granada

Se il giocatore compra un edificio, deve inserirlo nella sua città alla fine del suo turno:

■ Posizionare i propri edifici

Le azioni nei dettagli:

■ Prendere denaro

Il giocatore può prendere, dall'apposita casella, la carta denaro che preferisce e addirittura più carte se il loro totale è inferiore a 5 (in questo caso la valuta non ha importanza).



Esempio: il giocatore verde può prendere entrambe le prime due carte a sinistra oppure una delle altre due carte.

■ Acquistare edifici

Il giocatore può prendere un edificio dal deposito materiali, pagando almeno il prezzo espresso nella valuta indicata dal deposito materiali per quell'edificio. **Ma attenzione, non c'è resto!**

Con il denaro pagato si forma un mazzo di scarto.

Se il giocatore paga l'importo esatto del prezzo, allora tocca ancora a lui e può decidere di nuovo quale delle tre azioni intraprendere.

Finché il giocatore non ha terminato la propria mossa non si devono aggiungere altri edifici nel deposito materiali. L'aggiunta, infatti, deve avvenire solo una volta **finito il turno**.

L'edificio acquistato viene messo vicino alla propria città (e posizionato al suo interno solo alla fine del turno!)

Prezzo Valuta



Esempio:

il giocatore verde ha assolutamente bisogno di una "School" per la sua città. La "School" in offerta costa 10 denari. Il giocatore verde ha in mano due carte denaro del colore corrispondente e decide di acquistare la scuola.

Tuttavia, poiché non paga esattamente 10 denari (ma 11), il suo turno termina senza ricevere il resto.

N.B.: in questo modo ogni giocatore ha a disposizione un massimo di 5 azioni per ciascun turno (può pagare per 4 volte l'importo esatto e una volta può scegliere di prendere denaro oppure di costruire la sua città).

■ Costruire la propria città di Granada

Per costruire la propria città, i giocatori hanno a disposizione tre possibilità:

- Prendere un edificio **dalla propria riserva e aggiungerlo alla propria città** (per le regole di costruzione vedi pag. 5).
- Togliere un edificio dalla propria città e **metterlo nella propria riserva**.
- **Scambiare** un edificio dalla casella di riserva con uno della propria città. Nel far ciò, il nuovo edificio deve essere messo esattamente nella stessa posizione appena liberatasi all'interno della città.

La città deve essere costruita secondo le regole di costruzione anche dopo le modifiche. La tessera di partenza non deve essere mai spostata né rimossa.

Esempio: il giocatore rosso acquista un edificio e paga l'importo esatto e, pertanto, tocca ancora a lui.

Egli decide di comprare un altro edificio pagando un'altra volta l'importo esatto.

Può, quindi, fare ancora un'altra mossa. A questo punto decide di modificare la propria città. Rimuove un edificio dalla propria città e lo scambia con uno della propria riserva.

Solo a questo punto può inserire nel modo opportuno l'edificio appena acquistato all'interno della sua città oppure metterlo nella sua casella di riserva.

A questo punto il suo turno si è concluso.

Fine del proprio turno

■ Posizionare i propri edifici

Il nuovo edificio deve essere posizionato **alla fine del proprio turno**. Il giocatore può decidere o di inserirlo nella **propria città** oppure di metterlo **nella casella di riserva**. In questo caso è possibile mettere via tanti edifici quanti si desidera.

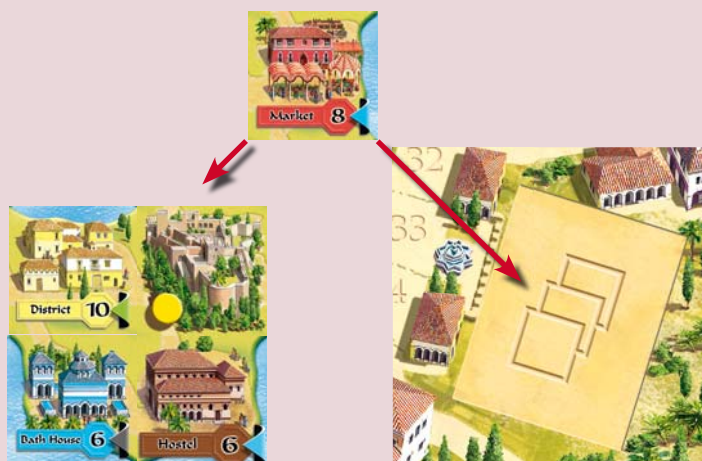
Se il giocatore ha acquistato più edifici può inserirli nella propria città **nell'ordine che desidera** oppure metterli nella riserva.

Se egli decide di inserire l'edificio nella propria città, può farlo con **lo stesso lato visibile al momento dell'acquisto**.

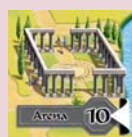
Se vuole inserire l'edificio con **l'altro lato** rivolto verso l'alto deve pagare almeno 3 denari di **una valuta a scelta**. A questo punto potrà girare la tessera e inserirla nella sua città con questo lato rivolto verso l'alto.

Se il giocatore decide di mettere la tessera nella **riserva**, può farlo con **il lato che preferisce** rivolto verso l'alto. In questo caso non deve pagare niente.

Attenzione: la tessera nella riserva o inserita nella città non potrà più essere girata per tutta la durata del gioco!



N.B.: non c'è nessuna mossa extra se si paga l'importo esatto di 3 denari. Se il giocatore desidera girare più tessere appena acquistate deve pagare separatamente per ciascuna di esse.



Fronte



Retro

Esempio: il giocatore rosso ha comprato nel suo turno un "Arena" e una "Library". Egli preferirebbe, tuttavia, inserire nella propria città gli edifici sugli altri lati delle due tessere. Per questo motivo paga 3 denari arancioni e gira l'"Arena". Sul retro si trova un "Hospital" che egli inserisce nella propria città. A questo punto paga 5 denari verdi perché non gli è possibile, con le carte in suo possesso, pagare l'importo esatto di 3 denari. Può quindi girare la "Library". Sul retro si trova un quartiere residenziale che egli inserisce nella propria città.

N.B.: ovviamente per poter girare la tessera si può anche usare il denaro appena acquisito con un'azione extra.

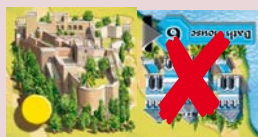
Regole di costruzione di Granada

Per la costruzione di Granada valgono le seguenti regole:

- tutte le tessere edifici devono avere lo stesso orientamento (cioè tutti i tetti devono essere sempre rivolti verso l'alto).
- le tessere si possono attaccare solo su lati uguali, cioè i lati che si toccano devono entrambi mostrare un fossato oppure non averne nessuno.
- ciascun nuovo edificio deve essere raggiungibile "a piedi" dalla tessera di partenza senza dover attraversare fossati o abbandonare le tessere.
- Ciascuna nuova tessera deve toccare un'altra tessera almeno con un lato (cioè non con il solo "angolo").
- Non ci devono essere "buchi vuoti" (aree vuote completamente circondate da edifici).

La tessera di partenza viene utilizzata come una tessera edificio senza fossato.

Le seguenti combinazioni non sono ammesse:



Orientamento sbagliato



Il lato con il fossato tocca un lato senza fossato.



Infrazione alla "regola dei pedoni": non è possibile raggiungere la "Arena" partendo dalla tessera di partenza senza dover attraversare un fossato.



Tessera edifici e tessera di partenza non si toccano nemmeno su un lato.



La posizione dell'"Hospital" crea un vuoto completamente circondato da edifici.

Il proprio turno termina quando tutte le tessere appena acquistate sono state inserite o messe nella riserva.

Si aggiungono altre carte denaro in modo che siano di nuovo quattro. Se il mazzo della carte denaro è terminato si rimescola il mazzo di carte scartate e si rimette il nuovo mazzo coperto al proprio posto.

Anche le tessere edifici vengono ripristinate a quattro esemplari. La pedina nera indica quale lato delle nuove tessere deve essere rivolto verso l'alto, cioè con il prezzo pari oppure quello dispari. Se la pedina nera si trova su una casella con un numero dispari, anche le tessere edifici aggiunte vengono messe con il prezzo dispari rivolto verso l'alto. Quando il deposito materiali è stato riempito, la pedina nera viene spostata sulla successiva relativa casella.

A questo punto tocca al giocatore successivo.



Esempio:

Le caselle 2 e 4 sono vuote e vengono riempite nuovamente nel rispettivo ordine (prima la 2 e poi la 4). Poiché la pedina nera si trova su una casella con un numero pari, le tessere vengono messe con il lato pari rivolto verso l'alto. Infine, la pedina nera viene spostata sulla casella con un numero dispari.

Calcolo del punteggio

Nel corso del gioco si volgono **in tutto 3 calcoli del punteggio**. I prime due calcoli "A" e "B" si svolgono quando viene pescata dal mazzo delle carte denaro la corrispondente carta. Il terzo e **ultimo calcolo del punteggio si fa alla fine del gioco**.

Se si scopre una carta calcolo del punteggio, la si mette da parte (esce dal gioco) e viene sostituita da un'altra carta denaro. Il calcolo si svolge prima che il giocatore successivo inizi la propria mano.

Con **ciascun** calcolo vengono assegnati dei **punti** sia per il **maggior numero di edifici** che per i **fossati** presenti nella propria città. **Tutti** i punti guadagnati da un giocatore vengono segnati sulla scala del punteggio. Tutti i giocatori spostano la propria pedina segnapunti di tante caselle quanti sono i punti che hanno ottenuto.

Punti per i fossati

Prima di tutto, ciascun giocatore si aggiudica dei punti per il proprio **fossato più lungo senza interruzioni**.

Per ogni spigolo con un **fossato** viene assegnato **1 punto**.

I fossati doppi, cioè i fossati che si trovano all'interno della città, non danno **nessun** punto.

Punti per il numero maggiore di edifici

Per ciascuna tipologia di edifici vengono assegnati dei punti. Per poter guadagnare punti per una data tipologia di edifici, il giocatore deve possedere il **numero maggiore di edifici della rispettiva tipologia**. I punti che egli guadagna dipendono dal numero di tessere edifici di quella tipologia che sono visibili nelle città di **tutti** i giocatori in quel momento.

Calcolo del punteggio A

Il **primo calcolo del punteggio ("A")** si svolge quando viene scoperta la carta "A".

Durante questa operazione, solo chi di volta in volta possiede il numero maggiore di edifici di una stessa tipologia riceve tanti punti quanti sono gli edifici di quella tipologia presenti in tutte le città.

Se più giocatori possiedono lo stesso numero di edifici di una data tipologia, il migliore tra loro è il giocatore che può esibire la tessera di quella tipologia all'interno della propria città con il prezzo maggiore. Ciò vale anche in caso di parità durante le altre operazioni di calcolo del punteggio.



N.B.: ai fini del calcolo del punteggio è importante solo il numero di edifici. Il prezzo è determinante solo in caso di parità. Ne risulta che bisogna possedere almeno 1 edificio per poter aggiudicarsi punti per la corrispondente tipologia di edifici.



Esempio: durante il primo calcolo del punteggio, il giocatore giallo possiede 3 "Schools", il giocatore rosso e quello verde 2. Sono presenti in tutto 7 "Schools"; il giocatore giallo si aggiudica quindi 7 punti.

Se il giocatore giallo e quello rosso avessero entrambi 3 "Schools", bisognerebbe vedere chi di loro ha la "School" con il prezzo più alto.

Calcolo del punteggio B

Con il **secondo calcolo** (che si svolge quando viene scoperta la carta "B") i punti vengono assegnati ai giocatori che hanno rispettivamente il primo e il secondo numero maggiore di edifici di una tipologia.

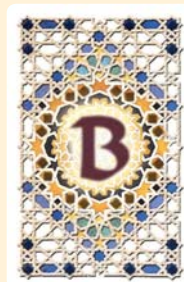
Chi, durante il secondo calcolo, possiede il **numero maggiore di edifici** di una tipologia all'interno della propria città, si aggiudica il **doppio dei punti** rispetto agli edifici di quella stessa tipologia presenti in tutte le città. Il giocatore che possiede il **secondo numero maggiore** di edifici di un tipo nella propria città, si aggiudica **tanti punti quanti sono gli edifici** di quella stessa tipologia presenti in tutte le città.

Calcolo del punteggio C

Il **terzo calcolo** si svolge alla fine del gioco quando non è più possibile riempire completamente il deposito materiali (vedi capitolo "Fine del gioco"). Con questa operazione, si aggiudica dei punti anche il giocatore che possiede il terzo numero maggiore di edifici.

Chi, durante il terzo calcolo, possiede il **numero maggiore di edifici** di una tipologia all'interno della propria città, si aggiudica il triplo dei punti rispetto agli edifici di quella stessa tipologia presenti in tutte le città. Il giocatore che possiede il **secondo numero maggiore** di edifici di una tipologia nella propria città, si aggiudica il doppio dei punti rispetto agli edifici di quella stessa tipologia presenti in tutte le città. Il giocatore che possiede il **terzo numero maggiore** di edifici di una tipologia nella propria città, si aggiudica tanti punti quanti sono gli edifici di quella stessa tipologia presenti in tutte le città.

Attenzione: ai fini dei calcoli del punteggio le tessere edifici della riserva non contano.



Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 st Place	1	2	3
2 nd Place	-	1	2
3 rd Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

Esempio: il giocatore blu detiene la maggioranza con 4 "Schools", il giocatore verde ne ha 3, quello rosso altre 2. Ci sono in tutto 9 "Schools"; il giocatore blu riceve $2 \times 9 = 18$ punti e quello verde $1 \times 9 = 9$ punti.

Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 st Place	1	2	3
2 nd Place	-	1	2
3 rd Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

Esempio: il giocatore blu e il giocatore verde hanno entrambi 4 "Schools", il giocatore rosso altre 2. Ci sono in tutto 10 "Schools".

Il prezzo più alto delle "School" del giocatore blu è 9, mentre il giocatore verde ha un 12 nella sua città. Il giocatore verde quindi è al primo posto e riceve $3 \times 10 = 30$ punti, il giocatore blu è al secondo posto e riceve $2 \times 10 = 20$ punti e il giocatore rosso è al terzo posto e riceve $1 \times 10 = 10$ punti.

Fine del gioco

Il gioco finisce (concluso il turno di un giocatore) quando **non è più possibile ripristinare completamente le tessere edifici** perché queste sono già state utilizzate.

Le tessere edifici rimanenti del deposito materiali vengono distribuite nell'ordine da 1 a 4 ai giocatori che hanno in mano **più denaro** nella rispettiva valuta (il prezzo degli edifici in questo caso non ha più alcuna importanza).

In caso di parità, le tessere interessate rimangono nel deposito. L'edificio ricevuto deve essere inserito immediatamente, secondo le regole di costruzione, prima di ricevere il successivo. A questo punto non si possono più girare le tessere.

A questo punto si svolge il terzo ed ultimo calcolo del punteggio.

Il giocatore che, dopo l'ultimo calcolo, ha la propria pedina più in avanti sulla scala dei punti ha vinto. In caso di parità i giocatori si spartiscono la vittoria.

N.B.: il deposito materiali viene riempito il più possibile.

N.B.: si può anche rinunciare ad inserire gli edifici se questo fa guadagnare punti solo agli avversari!

Regole speciali quando si gioca in due

Valgono sempre le stesse regole di gioco con le seguenti modifiche:

ogni carta denaro è presente in 3 esemplari e, in questo caso, **se ne scarta uno** e si gioca quindi con solo **72 carte denaro**.

Si gioca con un terzo giocatore immaginario che per semplicità chiameremo Dirk. Dirk ovviamente **non costruirà nessuna città ma raccoglierà comunque tessere edifici**. Dirk non effettuerà alcuna mossa.

All'inizio del gioco **si mettono da parte per Dirk 6 tessere edifici estratte a caso**, ben visibili per entrambi i giocatori. Nel far ciò le tessere vengono posizionate con il numero pari verso l'alto proprio come le tessere che vengono messe nel deposito materiali.

Durante le operazioni di calcolo del punteggio anche Dirk riceve dei punti per il numero maggiore di edifici ma non per i fossati.

Immediatamente **dopo il primo calcolo, Dirk riceve altre 6 tessere** anch'esse estratte a caso che vanno messe insieme alle altre tessere in suo possesso. Queste tessere vengono messe con il lato rivolto verso l'alto indicato dalla pedina nera.

Dopo **il secondo calcolo del punteggio Dirk riceve altre tessere**. Questa volta, tuttavia, non sei pezzi ma **un terzo (arrotondato) delle tessere rimanenti all'interno del sacchetto**. Gli edifici vengono messi con il numero rivolto verso l'alto indicato dalla pedina nera.

A questo punto per entrambi i giocatori cambia una sola regola:

ogni volta che comprano una tessera edifici possono non solo inserirla nella propria città o metterla nella riserva, ma anche **regalarla a Dirk così come l'hanno ricevuta oppure possono girarla** (pagando almeno 3 denari di una valuta) e poi regalarliela.

Calcolo semplificato del punteggio

Se si gioca con i bambini o per fare pratica per imparare a giocare, i giocatori possono anche scegliere il calcolo semplificato del punteggio. In questo caso, si assegna per tutti i calcoli un punteggio fisso per gli edifici.

Calcolo del punteggio A

Per ciascuna tipologia di edifici, il giocatore con più edifici di quella tipologia si aggiudica 3 punti.

Calcolo del punteggio B

Il giocatore con più edifici di una tipologia si aggiudica 10 punti, il giocatore che ha il secondo numero maggiore di edifici della stessa tipologia 3 punti.

Calcolo del punteggio C

Per il maggior numero di edifici di una stessa tipologia il primo giocatore si aggiudica 18 punti, il secondo 10 punti e il terzo 3 punti per gli edifici della stessa tipologia.

points in a beginners game (applies to all types of buildings)

Scoring	A	B	C
1 st Place	3	10	18
2 nd Place	-	3	10
3 rd Place	-	-	3