

## A játék előkészítése

- A játékosok választanak egy osztót, aki **minden játékosnak ad egy startlapot, és 2 db színes korongot** a játékosok által választott színben. A játékosok korongjaik közül egyet a startlapjukra, egyet pedig a pontozótábla startmezőjére állítanak.
- Az osztó játékos beleszórja az 54 db épületlapkát (amin az épületek képe, típusa, ára látható) a fekete vászonzsákba.
- Az osztó játékos **a piacteret az asztal közepére helyezi, a pontozótáblát pedig mellé fekteti.**
- Az osztó játékos véletlenszerűen kihúzza a fekete vászonzsákból **4 db épületlapkát (épületet)**, és ezeket a kihúzás sorrendjében az **a piactéren 1–4-ig számozott üres mezőre helyezi.**

**Minden játékos felfordítva maga mellé helyezi értéktábláját**, amin az épületek mennyisége, és az érték kapható pontok láthatók, ezenkívül egy nagy üres mezőt tartalmaz.



- **Az osztó játékos az értékelőkártyákat félreteszi és megkeveri a 108 db pénzkártyát, melyet lefordított pakliba rendezve az asztal közepére helyez.**
- **Most minden játékos megkapja kezdőtőkéjét** az építkezéshez a következők szerint: a legfiatalabb játékos addig húz fel és fektet le maga előtt felfordítva lapokat, míg eléri kártyái összértékével **minimum a 20-at**, függetlenül a lapok pénznemétől. Őt baloldali szomszédja követi, aki szintén felhúzza kezdőtőkéjét. Akkor, amikor már minden játékos megkapta kezdőtőkéjét, lapjaikat kézbe veszik, és ettől kezdve a játékosok pénzüket titokban tartják.
- A játékot **az a játékos kezdi, akinek a legkevesebb lapja van.** Egyezőségnél a fiatalabb játékos kezd.
- Végül az osztó játékos felhúzza a pakli tetejéről és a **piactér mellé helyez felfordítva 4 db pénzkártyát.**
- Az osztó játékos a paklit most 5 kb. egyforma paklira osztja, ahogy az az ábrán látható. Belekeveri a második pakliba az **1. értékelőkártyát**, a **2. értékelőkártyát** pedig a negyedik pakli lapjaiba keveri. Majd az 5 paklit egymás tetejére illeszti úgy, hogy a legfelső helyre az 1-es, a legalsó helyre az 5-ös pakli kerüljön.



startlap



piactér

*Megjegyzés: a játékosok kezdőtőkéje minimum 20, maximum 28 értéket kell, hogy elérjen.*



*Megjegyzés: Ezzel a különleges elosztással biztosítható, hogy a két értékelő lap nagyjából ugyanannyi lap felhúzása után kövesse egymást a játékban, és kerüljön felfordításra.*

## A játék mente

A játékot a kezdő játékos indítja, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú. Az éppen soron lévő játékos három variáció közül választhat:

### ■ Pénzt vesz fel

### ■ Épületlapkát vásárol

### ■ Alhambráját átépíti

A játékosnak lépése lezárása előtt a vásárolt épületet be kell építenie alhambrájába.

### ■ Építési lap lehelyezés

Az akciók részletesen:

### ■ Pénz felvétel

A soron következő játékos **felvehet 1 db-ot** a felfordított **pénzkártyák közül, vagy többet, de** akkor a felvett lapok **összértéke nem lehet több mint 5**. A pénznemeknek ekkor nincs jelentőségük.



A játékos felveheti a két baloldali lapot egyszerre, vagy a jobboldali két lap valamelyikét.

### ■ Épületlapka vásárlás

A soron következő játékos **vásárolhat egy épületlapkát** (épület). Ehhez **át kell adnia** az osztó játékosnak a kiválasztott **épület árát** a megfelelő pénznemben. A játékos fizethet pontosan, de **többet is adhat** az épületért. Figyelem: **az osztó játékos pénzt vissza nem ad!** A befizetett pénzt az osztó játékos maga mellett gyűjti egy lefordított pakliban.

Abban az esetben, **ha a játékos az épület árát pontosan tudja kifizetni, akkor ismét ő van a soron**, és választhat a fent leírt három lépés közül.

Az osztó játékos **csak akkor egészíti ki 4 db-ra az épületlapkákat** (épületeket) a piactéren, **amikor egy játékos lépését befejezi**, és átadja a lépést a következő játékosnak. A megvásárolt épületet a játékos az alhambrája mellé teszi és csak a lépése végén építi be.



Példa:

A játékos meg akarja vásárolni a kertet. A kert ára 10 kék érme. A játékosnak van ennyi pénz a kezében, megfelelő pénznemben, ezért úgy dönt, hogy megveszi a kertet. Mivel a játékos 10 kék érme helyett 11-et fizetett, lépését így lezárta, a kertet még szabadon elhelyezheti. Visszajáró pénzt nem kap!

### ■ Alhambra átépítése

Egy játékos három variáció közül választhat Alhambrája átépítésekor:

- Egy épületet **értéktáblájáról** áthelyezhet, **hozzáépíthet meglévő Alhambrájához**. (építési szabályok a 4. oldalon)
- Egy épületet **Alhambrájából** elvehet és **áthelyezhet értéktáblájára**.
- Egy épületet az **Alhambrájából felcserélhet az értéktábláján** álló valamelyik épülettel. Az értéktábláról elvett épületet a játékos csak pontosan arra a helyre illesztheti be Alhambrájába, ahonnan a felcserélni kívánt épületet elvette.

A játékosoknak az Alhambra átépítésénél is figyelembe kell venniük az Alhambra általános építési szabályait.

Megjegyzés: **A startmezőt nem lehet átépíteni, vagy áthelyezni.**

Példa:

Egy játékos vásárol egy épületet, és mivel pontosan fizet az épületért, megint ő következik.

A játékos úgy dönt, hogy még egy épületet vásárol, melyért szintén pontosan tud fizetni, így ismét ő következik.

A következő lépésben a játékos úgy dönt, hogy átépíti Alhambráját. A játékos egy épületet az Alhambrájából felcserél az értéktábláján álló valamelyik épülettel.

A játékos lépését ezzel lezárta, még az a feladata, hogy a frissen vásárolt és áthelyezett épületeit Alhambrájához építse.



## A lépés vége

### Épületlapka lehelyezés

Az épületlapkát a játékosnak a lépése **végén le kell** helyeznie. Az épületet vagy a meglévő **Alhambrájához illeszti**, vagy a mellette fekvő értéktáblára teszi. Az értéktábla tartalékmezőjén bármilyen számú épület állhat.

Ha a játékos több épületet is szerzett, ezeket tetszése szerinti sorrendben építheti be alhambrájába, vagy helyezheti az értéktáblájára.

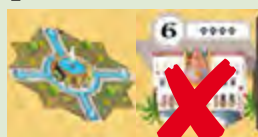


### Alhambra építési szabályok

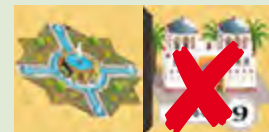
Egy Alhambra építésénél a következő építési szabályokat kell betartani:

- Az **épületlapkákat egységesen kell elhelyezni!** Az épületek nem állhatnak az oldalukon vagy fejtetőn.
- **Csak megegyező oldalakat lehet egymás mellé illeszteni.** Ez azt jelenti, hogy az egymással érintkező két oldalon vagy városfalnak kell lennie vagy városfal nélkül kell lennie.
- Minden épületlapkát úgy kell elhelyezni, hogy **az épületek a startlapról kiindulva gyalog megközelíthetőek legyenek**, anélkül, hogy egy városfalon át kelljen kelni.
- Minden épületlapkát úgy kell elhelyezni, hogy **legalább egy oldala az alhambrához illeszkedjen**, ez azt jelenti, hogy tilos az épületlapkákat sarokhoz illeszteni.
- **Nem lehet körülépíteni, beépítetlen üres területet létrehozni.**

### Nem engedélyezettek a következő építési kombinációk:



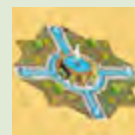
*Hibásan elhelyezett épületlapka (épület)! Az épület fejtetőn áll!*



*Az épületlapkák határai hibásan illesztve! Városfal mellé csak városfal illeszthető!*



*Gyalogos szabály megsértése! Az épületlapkákat úgy kell elhelyezni, hogy az épületek a startlapról kiindulva gyalog megközelíthetőek legyenek!*



*Nem lehet az építési lapokat sarokhoz illeszteni, legalább egy oldalukkal határosnak kell lenniük!*



*Az oszlopcsarnok elhelyezésével egy üres mező keletkezne. Nem lehet körülépíteni, beépítetlen üres területet létrehozni!*

Ha a játékos minden új épületet beépített, vagy értéktáblájára lehelyezett, lépése véget ér.

Az osztó játékos a pénzkártyákat kiegészíti négy darabra. Ha elfogytak a lapok a pénzkártya pakliból, akkor az osztó a lerakópakliban lévő lapokból megkeverés után új paklit képez.

Az építőanyag piacon az építési lapokat szintén kiegészíti négyre.

*Megjegyzés: A piacot az épületekkel sorban kell feltölteni, az 1. mezőtől kiindulva a 4. mezőig.*

# Értékelés

**A játékosok a játék állását összesen háromszor értékelik.**

Először, amikor az **A**, másodsor, amikor a **B** értékelő kártya kerül kihúzásra, harmadszor pedig a játék végén.

Akkor, amikor az osztó játékos értékelő kártyát fordít fel, ezt a kártyát kiveszi a játékból. Mielőtt a következő játékos lépését megkezdi, az osztó játékos újabb pénzkártyával egészíti ki a felfordított lapokat 4 darabra, és megkezdi a játék állásának értékelését.

A játékosok minden értékelésnél eltérő pontokat kapnak épületeikért, és plusz pont jár a városfalakért is.

## A városfalakért kapható pontok

A játékosok plusz pontokat kapnak az általuk épített leghosszabb összefüggő városfalukért.

Minden épület külső városfala 1 pontot ér.

Dupla városfalért (belső városfal) a játékosok nem kapnak pontot.

A játékosok annyi mezőt léphetnek előre színes korongjaikkal a pontozó táblán, amennyi pontot kaptak.



## Az épületek pontozása:

Az értékelésnél kapott pontok száma attól függ, hogy a játékosok hány épületet építettek be Alhambrájukba.

Az **A értékelő kártya kihúzásakor** minden játékos kap pontot, aki **egy épületfajtából a legtöbb épületet** építette be. Annak a játékosnak, akinek egy épületfajtából a legtöbbet sikerült Alhamrájába beépítenie, annyi pont jár, amennyi az épület jele mellett az **1** oszlopban áll.

**A B értékelő kártya kihúzásakor** a beépített épületekért kapható pontok a **B** értékelő kártyán az épület jele mellett az **1** és a **2** oszlopban álló pontok. A pontok elosztása: pontot kap, aki a **legtöbb**, és aki a **második legtöbb** épületet építette be egy épületfajtából.

A	
◆	1
◆◆	2
◆◆◆	3
◆◆◆◆	4
◆◆◆◆◆	5
◆◆◆◆◆◆	6

**Példa:**  
Az a játékos, akinek a legtöbb fehér épületet sikerült Alhambrájába beépíteni, 4 pontot kap.

B		
◆	8	1
◆◆	9	2
◆◆◆	10	3
◆◆◆◆	11	4
◆◆◆◆◆	12	5
◆◆◆◆◆◆	13	6

**Példa:**  
Az a játékos, akinek a legtöbb lila épületet sikerült Alhambrájába beépíteni, 13 pontot kap. Az a játékos, akinek a második legtöbb lila épületet sikerült Alhambrájába beépíteni 6 pontot kap.

**Példa:** Két játékosnak is 4-4db lila épületet sikerült Alhambráikba beépíteni. A két játékos között egyenlő arányban oszlik meg az 1. és a 2. hely pontja:  $13 + 6 = 19$ . Lefelé kell kerekíteni, tehát mindkét játékos 9 pontot kap.

## A harmadik értékelés

A harmadik értékelésre a játék végén kerül sor.

A beépített épületekért kapható pontok az értéktábla 3 blokkjában az 1. 2. és 3. oszlopban láthatóak..

A pontok elosztása: pontot kap, aki a legtöbb, aki a második legtöbb, és aki a harmadik legtöbb épületet építette be egy épületfajtából.

Ha több játékos egyfajta épületből ugyanannyi épületet épített be, akkor a helyezésekért járó pontokat össze kell adni és a játékosok közt egyenlő arányban el kell osztani, páratlan szám esetén lefelé kell kerekíteni.

**Figyelem!** Értékeléskor csak az Alhambrába beépített épületeket lehet beszámítani, az értékelő táblára helyezett épületek nem számíthatóak be.

	1.	2.	3.	1.	2.	3.
7x	1	8	1	16	8	1
7x	2	9	2	17	9	2
9x	3	10	3	18	10	3
9x	4	11	4	19	11	4
11x	5	12	5	20	12	5
11x	6	13	6	21	13	6

A harmadik értékelésnél kapható pontok:

Akinek a legtöbb kék épületet sikerült Alhambrájába beépíteni, 16 pontot kap. A második legtöbb kék épületet beépítő játékos 8, a harmadik játékos 1 pontot kap.

## Ajáték vége

A játéknak akkor van vége, ha az osztó játékos a piactéren az épületeket nem tudja 4 db-ra kiegészíteni, mert a zsákban lévő épületeket a játékosok már mind felhasználták.

A piactéren maradt épületeket az osztó játékos felajánlja azoknak a játékosoknak, akiknek az épület megvásárlásához szükséges valutából a legtöbb van a kezükben. Ebben az esetben az épület árának nincs jelentősége. Egyezőség esetén az épület a piacon marad.

Ezt követi a harmadik, egyben utolsó értékelés.

A játékot az a játékos nyeri, aki a harmadik értékelés után a pontozótáblán színes korongjával a legmesszebbre jutott.

*Megjegyzés:*

*A piacot akkor is fel kell tölteni, ha teljes feltöltéséhez nincs elegendő lap.*

## Játékvariáció két játékos részére

A játékosok a pénzkártyák közül egy pénznemet kiválogatnak és félretesznek, tehát 72 db pénzkártyával játszanak.

A játékosok egy képzeltek harmadik játékosal játszanak, öt nevezzük mondjuk Sanyinak. Annak ellenére, hogy Sanyi nem épít Alhambrát, ő is gyűjt épületeket.

A játék kezdeténél Sanyi kap 6db épületet, melyet a fekete vászonzsákból húznak ki a játékosok. Ezt a 6 db épületlapkát (épületet) a játékosok jól láthatóan felfordítva az asztalra terítik.

Az értékeléseknél Sanyi is megkapja az épületekért járó pontokat, de városfalért nem kap pontot.

Az első értékelés után Sanyi ismét kap 6 db épületet, melyeket szintén a játékosok véletlenszerűen húznak ki.

A második értékelés után Sanyi ismét kap épületeket, de most nem 6 db-ot, csak 2 db-ot.

Két játékos részére csak egy külön szabály van: újonnan vásárolt épületeket a játékosok beépíthetik Alhambrájukba, rátehetik az értéktáblájukra, vagy akár oda is ajándékozhatják Sanyinak.

## A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Amennyiben a játékkal kapcsolatban kérdése van, forduljon a Piatnik Budapest Kft.-hez  
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)

Játék típusa: stratégiai játék  
Három éves kor alatt nem ajánlott az apró alkatrészek miatt.  
Szarmazási hely: Németország  
Gyártja: © 2003 Queen Games  
D-53842 Troisdorf





## Egy varázslatos játék 2–6 játékos részére, 8 éves kortól

Világraszóló versenyt hirdettek ki az Ibériai-félszigeten, mely szerint mindenki felépítheti saját Alhambráját. Európa és az Arab országok legjobb építőmesterei érkeznek Granadába, hogy mesterségbeli tudásukat bebizonyítsák. Az építési költségekről maguknak kell gondoskodniuk, hiszen a megfelelő valuta mindenkinek a rendelkezésére áll. Alhambra

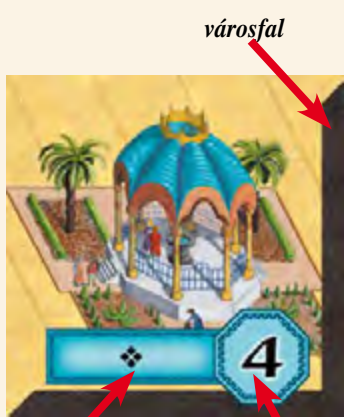
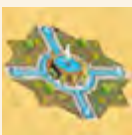


megépítésében résztvevők mind megkapják megérdemelt bérüket, legyen az kőfaragó Északról, vagy kertépítő Délről. Az ő segítségével bástyák emelkednek, kertek virulnak pavilonok, oszlopcsarnokok épülnek,

szerájok és paloták magasodnak az építési területeken. Ki építi a legnagyobb, legértékesebb, vagy a legbiztonságosabb Alhambrát?

### A játék tartalma

- **6 Startlap** – a híres oroszlanos szökőkúttal.
- **54 Épületlapka (épületek)** – 6 különböző színes épületmotívummal, ezekből épülnek meg az egyedi Alhambrák. Az épületlapok maximum három oldala fallal lehet lezárva.



- **Piactér** – 4 különböző valutához tartozó üres mezővel, melyekre az épületlapkát helyezik a játék folyamán.
- **1 Pontozótábla** – 1–120 számozott mezővel, melyen a játékosok nyomon követhetik a játék állását.
- **12 színes fa korong** – Melyekből minden játékos egyet a startlapjára, egyet pedig a pontozótábla kiindulási mezőjére állít.

- **108 pénzkártya négy különböző pénznemben**– Ezekkel a pénzkártyákkal fizethetnek a játékosok a piactéren az épületlapkákért (épületekért).



pénzkártyák különböző színekben és értékben: kék, zöld, narancssárga, sárga; 1–9 értékben

- **2 Értékelő kártya** – A játék folyamán a pénzkártyák közé illetve valamikor feltűnnek. Először az **A**, később a **B** értékelő kártya tűnik fel.

A	
◆	1
◆◆	2
◆◆◆	3
◆◆◆◆	4
◆◆◆◆◆	5
◆◆◆◆◆◆	6

B	
◆	8
◆◆	9
◆◆◆	10
◆◆◆◆	11
◆◆◆◆◆	12
◆◆◆◆◆◆	13

- **6 Értéktábla** – Áttekinthető táblázattal, mely az épületek mennyiségét, az érték kapható pontokat valamint egy nagy tartalékmezőt tartalmaz.
- **1 Vászonzsák**
- **1 Játékleírás**

### A játék célja

A játék folyamán összesen háromszor értékelik a játékosok a játék állását. Először, mikor az **A**, másodszer, mikor a **B** értékelő kártya kerül kihúzásra, harmadszor pedig a játék végén. A játékosok minden értékelésnél eltérő pontokat kapnak épületeikért, és plusz pont jár a városfalakért is. A játék célja **minél értékesebb és minél hosszabb városfallal körülvett Alhambra megépítése.**

A játékot az a játékos nyeri, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti össze.

A játékban 6 különböző épület van, ebben a táblázatban látható az épületek típusa, mennyisége és ára.

ár	mennyiség	típus
2-8	7x	◆
3-9	7x	◆◆
4-10	9x	◆◆◆
5-11	9x	◆◆◆◆
6-12	11x	◆◆◆◆◆
7-13	11x	◆◆◆◆◆◆