

Alhambra

Dirk Henn

Játékszabály

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.



Connecting Generations



Est. 1989



Dirk Henn játéka 2-6 játékos számára

A legjobb európai és arab építőmesterek szeretnék bemutatni tudásukat. Azonban akár északi kőművesek, akár déli kertészek, mindannyian megfelelő bért akarnak, és ragaszkodnak ahhoz, hogy a saját pénznemükben fizessék őket. Alkalmazzátok a legjobb építőcsapatokat, gondoskodjatok

Alhambra

arról, hogy a megfelelő pénznemből megfelelő mennyiség álljon a rendelkezésetekre.

A mesterek segítségével tornyokat építhettek, kerteket, pavilonokat és árkádot alakíthattok ki, szerájokat és díszes palotákat alkothattok. Versenyezz ellenfeleiddel az ALHAMBRA megépítéséért.

Játékelemek

- **6 kezdőlapka** - amelyeken különböző játékos-színekben látható a híres Oroszlános-kút.

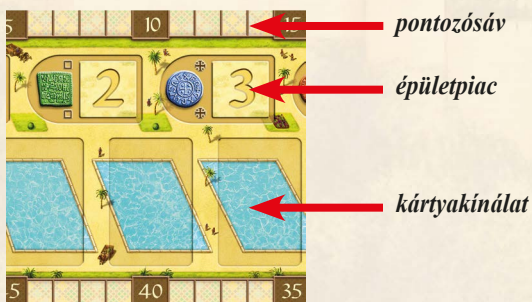


- **54 épületlapka** - 6 különböző típusú épülettel. Ezekkel a játékelemekkel fogjátok megépíteni a saját Alhambrátokat. Mindegyik lapkán legfeljebb három falrészlet szerepel.



↑ **fal** ↑ **költség**

- **1 játéktábla** - a szélén pontozósávval, a közepén pedig 4 mezős épületpiaccal és kártyakinálattal.



← **pontozósáv**

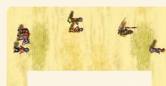
← **épületpiac**

← **kártyakinálat**

- **6 pontozófigura**



- **6 tartaléktábla**



- **108 pénzkártya, négy pénznemben** - a pénzkártyákkal tudtok épületeket vásárolni az épületpiacról, hogy azokat a saját Alhambrátokba helyezhessétek.



dénár

dirham

dukát

florin

Pénzkártyák négy különböző színben, 1-9 értékben.

- **2 pontozókártya** – amiket a húzópakliba kell elhelyezni, és felfedésükkel pontozófordulóra kerül sor.

- **1 pontozósegédlet**



A játék célja

Ha egy pontozóforduló során egy-egy épülettípusból neked van a legtöbb **épületlapkád** az Alhambrádban, az adott épülettípustól függően pontot kapsz. Emellett az Alhambrád **leghosszabb egybefüggő faláért** is pontok járnak.

A megszerezhető pontok növekednek a pontozófordulókban. A játék végén az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Név	Mennyiség	Költség
pavilon	7x	2-8
szertáj	7x	3-9
árkád	9x	4-10
palota	9x	5-11
kert	11x	6-12
torony	11x	7-13

6 különböző épülettípus van. A játéktáblán látható az épületek mennyisége és költsége.

A játék előkészítése

- Helyezzétek a **játéktáblát** a játéktér közepére.
- Válasszatok játékoszint, helyezzétek a **kezdőlapkákat** magatok elé, a **pontozófigurákat** pedig a pontozósáv 0/60 mezőjére.
- Keverjétek meg az 54 **épületlapkát** és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit.
- **Fedjétek fel a pakliból egy-egy épületlapkát az épületpiac** négy számozott mezőjére, az 1-es mezővel kezdve.
- Helyezzétek magatok elé egy-egy tartaléktáblát.



kezdőlapka



tartaléktábla



épületpiac

- Tegyétek félre a **két pontozókártyát** és keverjétek meg az összes **pénzkártyát**.

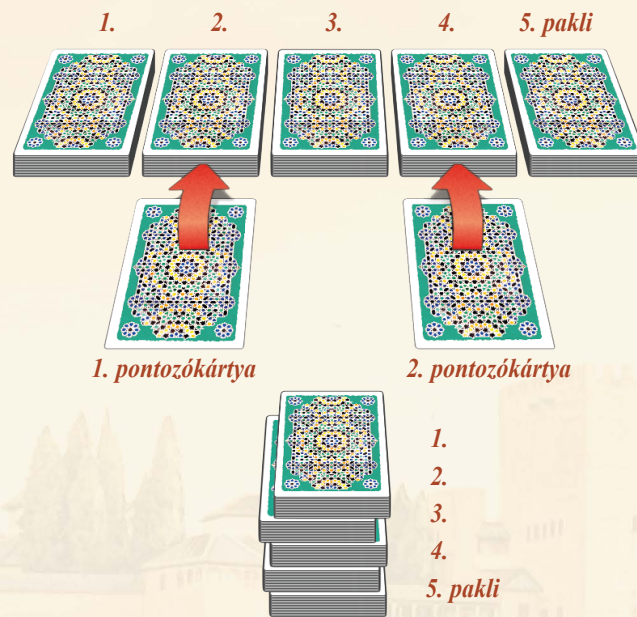
- Minden játékosnak osszátok ki a **kezdő pénzmennyiségét**. Egy-egy játékosnak addig kell egyesével kártyákat felfedni, amíg azok összértéke **eléri a legalább 20-at** (a pénzkártyák színe ilyenkor nem számít). Minden játékosnál ismételjétek ezt meg, így mindenki nagyjából ugyanannyi pénzzel kezdi a játékot. Ezt követően vegyétek kézbe a kártyáitokat, és a játék során tartsátok úgy, hogy a többi játékos ne lássa, mi van azokon.

- Az lesz a kezdőjátékos, akinek a **legkevesebb kártya** van a kezében; egyezőség esetén a kisebb pénzösszegű játékos kezd. Ha még így is döntetlen áll fenn, kezdjen a fiatalabb játékos.

- Végül töltsétek fel a kártyakínálatot: húzzatok egy-egy kártyát mind a négy mezőre a pénzpakliból.

- A pakliban maradt pénzkártyákat osszátok szét öt, nagyjából egyenlő pakliba. Keverjétek bele az első pontozókártyát a második pakliba, a második pontozókártyát pedig a negyedik pakliba. Ezt követően a paklikat helyeztétek egymásra, hogy végül egyetlen nagy pénzpakli legyen: az ötödik paklira helyeztétek rá a negyediket, arra a harmadikat, arra a másodikat, végül a tetejére az első pakli kerüljön. Az előkészített paklit helyeztétek a játéktáblára, a kártyakínálat bal szélső mezőjére.

Megjegyzés: Ez biztosítja, hogy senkinek sem lehet 28-nál több vagy 20-nál kevesebb pénze a játék elején.



Megjegyzés: Ez biztosítja, hogy a két pontozókártya nem kerül elő túl korán vagy túl későn a játékban, vagy nem követik egymást túl hamar.

Játékmenet

A kezdőjátékkal kezdve a játék menete az óramutató járása szerint halad. Amikor sorra kerül a következő három akció egyikét kell végrehajtandó:

 **Pénzkártya elvétele**

 **Egy épületlapka vásárlása**

 **Az Alhambra átépítése**

Amikor épületlapkát vásárolsz, a köröd végén az Alhambrádba kell építened.

 **Épületlapkák lehelyezése**

Az akciók részletei:

 **Pénzkártya elvétele**

A kínálat **egyik tetszőleges kártyáját** elveheted, vagy **akár több kártyát is, ha azok összege legfeljebb 5** (különböző pénznemhez is tartozhatnak).



Példa: Elveheted az első két kártyát együtt, vagy a másik két kártya egyikét.

 **Egy épületlapka vásárlása**

Megvehetsz egy épületlapkát az épületpiacról. Csak a lapka mellett látható pénznemben fizethetsz, és legalább annyit kell fizetned, amennyi a lapka költsége. Azt azonban vedd figyelembe, hogy amennyiben többet fizetsz, nincs visszajáró.

A vásárláshoz használt kártyákat helyezd a játéktábla melletti dobópakliba.

Fontos: Ha pontosan tudsz fizetni, akkor a köröd folytatódik, és ismét eldöntheted, hogy a három lehetséges akció közül melyiket hajtod végre.

Amíg a köröd tart, addig nem kerülhet új lapka az épületpiacra. Kizárólag a köröd végén kell feltölteni a piac üres mezőit új lapkával. A megvásárolt épületlapkáidat helyezd az Alhambrád mellé. A lapkákat a köröd végén kell az Alhambrádba építened.



Példa:

Egy kert szeretnél az Alhambrádba. A kínálatban lévő kertnek 10 dénár (kék) a költsége.

A kezdedben van két, megfelelő pénznemű kártya, úgyhogy megveszed a kert.

Mivel nem tudsz pontosan 10-et fizetni (csak 11-et), nem kapsz visszajárót, a köröd pedig véget ér.



Az Alhambra átépítése

Háromféleképpen építheted át az Alhambrádat:

- Elvehetsz egy épületlapkát a **tartaléktábládról**, és **helyezd az Alhambrába** (lásd a 7. oldalon az építés szabályait).
- Eltávolíthatsz egy épületlapkát az Alhambrából, és **helyezd a tartaléktáblára**.
- **Megcserélheted** a tartaléktáblád egyik épületlapkáját az Alhambrád egyik lapkájával. Ebben az esetben az új épületlapkának pontosan ugyanoda kell kerülnie az Alhambrában, ahonnan a másikat elvetted.

Az Alhambra átépítésénél is be kell tartanod az építési szabályokat. **A kezdőlapkát nem távolíthatod el, hogy egy másik lapkával megcseréld.**

Példa:

Megveszel egy épületlapkát, amelyért pontosan fizetsz, így újra te következzel. A lapkát az Alhambrád mellé teszed (és nem a tartalékba).

Úgy döntesz, hogy újabb épületlapkát veszel, és ismét pontosan fizetsz.

Így továbbra is tart a köröd, ezúttal pedig úgy döntesz, hogy átépíted az Alhambrádat.

Most eltávolíthatod az Alhambrád egyik épületlapkáját, és a helyére lerakhatsz egy másikat a tartaléktáblán lévők közül.

Ezzel a köröd véget ér. Most a két újonnan megvásárolt lapkát vagy az Alhambrába helyezed, figyelve a szabályos lehelyezésre, vagy a tartaléktáblára helyezheted.

Egy kör vége

Épületlapkák lehelyezése

A köröd végén az összes, körödben megvásárolt épületlapkát **az Alhambrába vagy a tartaléktáblára** helyezheted. A tartaléktábládon bármennyi lapka lehet.

Ha egy körben több lapkát is vettél, eldöntheted, hogy milyen sorrendben helyezed azokat az Alhambrába vagy a tartaléktáblára.



Az Alhambra építésének szabályai

Az Alhambra építésénél a következő szabályokat kell betartani:

- Minden épületlapkát a kezdőlapkával megegyező tájolásban kell lehelyezned (azaz, a tetők legyenek felül).
- Az egymás mellé kerülő oldalaknak ugyanolyannak kell lenniük, azaz vagy mindeketőn van fal, vagy egyikén sincs.
- A kezdőlapkától haladva minden épületlapkának elérhetőnek kell lennie „gyalog” anélkül, hogy falon kellene áthaladni, vagy az asztalra kellene lépni egy lapkáról.
- Minden lapkának legalább egy oldallal az Alhambrához kell kapcsolódnia (így nem elegendő, ha csak saroksomszédos az Alhambrá egy lapkájával).
- Nem hagyhatsz üresen egy „mezőt”, azaz nem alakulhat ki olyan üres terület, amelynek mind a négy oldalán lapka van.
- Amikor az összes megvásárolt lapkát vagy az Alhambrába vagy a tartaléktáblára helyezted, a köröd véget ér.

A következő lehelyezések NEM szabályosak:



A lapkának nem megfelelő a tájolása.



Egy falat tartalmazó oldal fal nélküli oldallal szomszédos.



A „gyalog” szabály itt nem érvényesül, hiszen a tornyot nem lehet elérni a kezdőlapkáról anélkül, hogy falon haladnánk át.



Az épületlapka nem kapcsolódik legalább egy oldallal más lapkához.



Az ide helyezett árkád lapka egy üres területet hozna létre, amelyet mind a négy oldalról lapkák vesznek körül.

Amikor a pénzpakli elfogy, keverjétek meg a dobópakliban lévő kártyákat, és képezzetek belőlük egy új húzópaklit.

Az épületlapkák mezőit töltsétek fel négyre.

Megjegyzés: Az épületpiacot mindig növekvő sorrendben, 1-től 4-ig kell feltölteni.

Pontozás

A játék során **3 pontozófordulóra** kerül sor. Az első kettőt akkor kell végrehajtani, amikor a pénzpakliból felhúzzátok a pontozókártyákat. A harmadik és egyben **utolsó pontozófordulóra a játék végén kerül sor.**

Amikor pontozókártyát húztok fel, helyezétek az elé, akinek a köre következik, majd töltsétek fel a kínálatot a megszokott módon. Mielőtt a következő játékos végrehajtaná a körét, pontszámolásra kerül sor. A pontozás után a játék a megszokott módon folytatódik.

Minden pontozófordulóban a különböző épülettípusokért az kap pontot, aki a legtöbbet rendelkezik belőle. Emellett pontok járnak a saját Alhambra leghosszabb egybefüggő faláért.

A pontokat azonnal le kell lépni a pontozósávon. Minden megszerzett pontért eggyel előrébb kell lépni a saját pontozófigurával.

Az Alhambrák körüli falak pontjai

Először mindenki pontokat kap az Alhambrája körüli leghosszabb egybefüggő faláért.

Egy-egy lapka falat tartalmazó oldala 1-1 pontot ér. Az egymás mellett futó, azaz a belső falakért nem jár pont.

Pontok az épülettípusonkénti többségért

Mindegy épülettípust külön-külön le kell pontozni. A sorra kerülő pontozófordulótól függően épülettípusonként **a legtöbb, a második legtöbb és a harmadik legtöbb** épületlapka tulajdonosa kap pontot.

Döntetlen esetén a döntetlen helyezésért, és az azt követő helyezésért járó pontokat össze kell adni, és egyenlően szétosztani a döntetlenben érintett játékosok között, lefelé kerekítve (pl. a második helyezett döntetlenjénél a második és harmadik helyezés pontjait kell összeadni, majd elosztani).

Fontos: Kizárólag az Alhambrában lévő épületek számítanak, a tartaléktáblán lévők nem.

Ez a fal 8 pontot ér.



Mivel nem ez a leghosszabb fal, nem ér pontot.

A belső falakért nem jár pont.

1 Első pontozás

Az **első pontozásra** az első pontozókártya felfedésekor kerül sor.

Az első pontozás során kizárólag az a játékos kap pontot, aki egy-egy épülettípusból a **legtöbbel** rendelkezik. A pontozókártyán látható, hogy egy-egy épülettípus mennyi pontot ér.

2 Második pontozás

A **második pontozásra** a második pontozókártya felfedésekor kerül sor, és azok a játékosok kapnak pontot, akik egy-egy épülettípusból a **legtöbbel, illetve a második legtöbbel** rendelkeznek. A pontozókártyán láthatók az elérhető pontok.

3 Harmadik pontozás

A **harmadik pontozásra** a játék végén kerül sor, ez akkor következik be, amikor az épületpiacot nem lehet teljesen feltölteni.

A játékvégi pontozás során azok a játékosok kapnak pontot, akik egy-egy épülettípusból a legtöbbel, a második és a harmadik legtöbbel rendelkeznek.

A pontozósegédleten látható, hogy egy-egy épülettípus mennyit ér.

Épülettípus	Pont
1. Torony	1
2. Palota	2
3. Háza	3
4. Pavilon	4
5. Tornyó	5
6. Erőd	6

Példa:
A legtöbb palotával rendelkező játékos 4 pontot kap.

Épülettípus	Pont	Pont
1. Torony	8	1
2. Palota	9	2
3. Háza	10	3
4. Pavilon	11	4
5. Tornyó	12	5
6. Erőd	13	6

Példa:
A legtöbb toronnyal rendelkező játékos 13 pontot kap. A második legtöbb toronnyal rendelkező játékos 6 pontot kap.

Károlynak és Noéminek 4-4 tornya van. Így az 1. és 2. helyezett pontjait osztják szét: $13+6=19$. Az összeget kettővel osztva és lefelé kerekítve 9-9 pontot kapnak.

Épülettípus	Pont	Pont	Pont
1. Torony	1	8	1
2. Palota	2	9	2
3. Háza	3	10	3
4. Pavilon	16	8	1
5. Tornyó	17	9	2
6. Erőd	18	10	3

Ezek a 3. pontozóforduló pontszámai.

Példa: A legtöbb pavilonnal rendelkező játékos 16 pontot kap. A második legtöbb pavilonnal rendelkező játékos 8 pontot kap. A harmadik legtöbb pavilonnal rendelkező játékos 1 pontot kap.

A játék vége

A játék mindenféleképpen egy játékos köre után ér véget, amikor már nincs elegendő épületlapka, hogy az épületpiac minden mezőjét feltöltsétek.

Ekkor a piactáblán maradt épületlapkákat megkapják azok a játékosok, akik az adott pénznemből a legnagyobb értékkel rendelkeznek a kezükben (az épület költségétől függetlenül). Az így megszerzett épületlapkákat a megszokott építési szabályok betartásával a saját Alhambrába lehet helyezni.

Ekkor kerül sor a harmadik és egyben végső pontozófordulóra.

Aki ezt követően a legtöbb ponttal rendelkezik, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelmen.

Megjegyzés: Ha két vagy több játékos ugyanannyi pénzzel rendelkezik az adott pénznemből, az épületlapka az épületpiacon marad.

A kétfős játék szabálmódosításai

A megszokott szabályok továbbra is érvényesek a következő módosításokkal:

Alapjáraton a pénzpakliban három-három példány van minden különböző pénzkártyából. **Kétfős játék esetén távolítsatok el egyet-egyet minden különböző kártyából, így összesen 72 kártyából áll a pakli.**

Egy harmadik, mesterséges játékos is részt vesz a játékban. Nevezzük őt Dirknek (a játék tervezője után). Dirk egyáltalán nem épít Alhambrát, de **gyűjti az épületlapkákat**. Dirknek nincs játékosköre.

A játék elején véletlenszerűen húzzatok 6 épületlapkát Dirk számára, és helyezétek képpel felfelé, mindkettőtök számára jól láthatóan, valahova a közelbe.

A pontozófordulók során Dirk is pontot kap a különböző épülettípusokért, ha helyezést ér el, a külső falakért azonban nem jár pont neki.

Amint befejeződik az első pontozóforduló, adjatok Dirknek még 6 lapkát. Ezeket is válasszátok ki véletlenszerűen, és helyezétek Dirk többi lapkájához, képpel felfelé.

A 2. pontozóforduló után Dirk ismét épületlapkákat kap. Ezúttal nem feltétlenül 6-ot, hanem a megmaradt lapkák **harmadát (lefelé kerekítve)**.

Kétfős játék esetén kizárólag egy szabálmódosítást kell figyelembe vennem: minden alkalommal, amikor megvesztek egy épületlapkát, azt odaadhatjátok Dirknek, ahelyett, hogy a saját Alhambrátokba vagy a tartaléktáblátokra tennétek.

„A vezír kiváltsága” modul

Játékelemek

• 6 vezírjelölő

A jelölők egyik oldalán a vezír ébren van, a másikon pedig alszik.



■ Változások az előkészületekben

Mielőtt elkezdődik a játék, vegyétek magatokhoz a választott színű vezírjelölőt és helyezzétek magatok elé az ébren lévő oldalával felfelé. A vezírjelölődet kizárólag akkor használhatod, ha ébren van. A nem használt vezíreket helyezzétek vissza a játék dobozába.

■ Változások a játékmenetben

A vezír kiváltságának elnyerése

Minden alkalommal, amikor egy játékos befejezi a körét, bármelyikőtök közbeléphet, és egy **különleges akció** keretében egy épületlapkát vásárolhat az épületpiacról, és meg is építheti azt. Erre azonban csak az alábbi feltételek betartásával van lehetőség:

- a vezírnek ébren kell lennie *(az ébren lévő oldal van felül)*,
- az épület költségét pontosan kell kifizetni.

Az a játékos, aki él ezzel a különleges akcióval, nem hajthat végre újabb kört amiatt, hogy pontosan fizetett.

A lehetőséggel élő játékos fordítsa meg a vezírjelölőjét (alvó oldalra). Amíg ez az oldal szerepel felfelé, a vezírjelölő nem használható. A játékos válasszon tetszés szerint egy épületet, és fizesse ki pontosan a költségét, majd a megszokott szabályok betartásával építse az Alhambrájába vagy helyezze a tartaléktáblájára. Ezt követően nincs extra köre a játékosnak.

Az épületpiacot fel kell tölteni, hogy ismét 4 épület szerepeljen rajta.

A játék a megszokott módon folytatódik a következő játékos körével. A játékosok a körükben újabb akciólehetőséget választhatnak:

Akció: A vezír újra játékba hozása

Az akció végrehajtásával a saját vezírjelölőt meg kell fordítani az ébren lévő oldalára. Ezt követően ismét bármikor újra használható különleges akcióra.

■ Megjegyzések

- Ha több játékos is egyidejűleg szeretne élni a vezír különleges akciójával, az amúgy is sorra kerülő játékos élvez előnyt, majd körsorrendben a többiek. *(Így az élhet először a lehetőséggel, akinek a köre következik, és az utolsónak, akinek a köre az imént ért véget.)*
- Körsorrendben minden játékos szabadon dönthet, hogy él-e a vezír kiváltságával.
- Amikor a játék végén a megmaradt épületek kerülnek kiosztásra, a vezír már nem használható.
- A játék végén nincs jelentősége, hogy a vezírek ébren lévő vagy alvó oldalukkal felfelé szerepelnek a játékosok előtt.

„A táborok” modul

Játékelemek

- **8 táborlapka** - egy vagy két bástyával a megerősítés érdekében.



Változások az előkészületekben

Az előkészületek során keverjétek a táborlapkákat az összes többi épületlapka közé.

Változások a játékmenetben

A táborok ugyanúgy kerülnek a játékba, mint az épületlapkák. Az alapszabályok szerint az épületpiacról lehet megvenni őket a megfelelő költség kifizetésével.

A táborok lehelyezése

A többi épületlapkához hasonlóan a táborokat a saját tartaléktáblára vagy az Alhambrába kell lehelyezni a kör végén. A következő szabálymódosításokat kell figyelembe venni:

- a táborot ugyanúgy kell tájolni, mint a kezdőlapkát és a többi épületet,
- a táborok **kizárólag a bástyákkal kapcsolódhatnak** egy másik épületlapka városfalához,

- a táborok kizárólag bástya nélküli oldallal kapcsolódhatnak **egymáshoz**,
- a „gyalog” kitétel nem érvényes a táborok esetében.

Nem megengedett

bástya oldalt

bástya vagy

zöld oldallal

szomszédosan

helyezni.



Megengedett zöld oldalt
zöld oldallal és bástya oldalt
városfallal szomszédosan
helyezni.

Nem megengedett
zöld vagy bástya
oldalt épületlapka
városfal nélküli
oldalával
szomszédosan
helyezni.

Változások a pontozásban

A táborokat is figyelembe kell venni **minden pontozóforduló során**.

A táborok önmagukban nem érnek pontot, de a **rajtuk lévő nyíl irányában egyenes vonalban haladva minden épületlapkéért egy-egy extra pontot adnak**. Kizárólag a nyíl irányában, **egyenes, megszakítás nélküli vonalban** összefüggő épületlapkákért jár pont.

Megjegyzés: a *belső falak nem szakítják meg ezt a vonalat*. Minden ilyen épület **1-1 pontot** ér.

Megjegyzés: a *kezdőlapka és a bazárok* (lásd „A bazárok” modul, 13. oldal) ebben az esetben épületnek számítanak.

Azoknál a táborlapkáknál, amelyeken **két nyíl** szerepel, **mindkét irányt** meg kell vizsgálni, és mindkettőért jár pont.



Példa: 4 pont jár a bal oldali táborért, a vele átellenben lévő ugyanannyi pontot ér. A lenti tábor 2 pontot ér. Ez így összesen 10 pont.

■ Megjegyzések

- A bástyákat tartalmazó városfalakért pontosan ugyanúgy járnak pontok, mint a bástya nélküli városfalakért.

„A bazárok” modul

■ Játékelemek

- **8 épületlapka**, amelyeken különböző bazárok láthatók. Minden bazáron egy pénznem és 3 épülettípus színe látható.



■ Változások az előkészületekben

Keverjétek a bazárlapkákat az összes többi épületlapka közé.

■ Változások a játékmenetben

Ha bazárt húztok az épületpiac feltöltése során, helyezzétek az épületpiac mellé képpel felfelé. Húzzatok további épületlapkákat, amíg 4 nem lesz az épületpiacon.

A bazárlapkát ugyanúgy lehet megvenni, mint a többi épületlapkát. A lapkán szereplő pénznem meghatározza, hogy **mivel kell fizetni**.

A költsége megegyezik annak az **épületlapkának** a költségével, amely az egyező pénznemnél szerepel az épületpiacon. A bazárt **kizárólag pontos kifizetéssel lehet megvenni**, ezt követően pedig a megszokott módon **újra az aktív játékoson a sor**.

A bazárok a lehelyezés és az átépítés során az alapjáték épületeire vonatkozó megszokott szabályok szerint működnek.



Ez a kert 10 dirhambe kerül.

■ Változások a pontozásban

A bazárokért **kizárólag** a **3. pontozás** során járnak pontok. A bazárok pontértékének meghatározásához először össze kell számolni, hogy hány szomszédos épületnek egyezik a színe a bazárral. Az **oldalszomszédos és az átlósan szomszédos** épületeket egyaránt figyelembe kell venni (legfeljebb 8 szomszédos épület lehet egy bazárral).

Egy épületnek akkor egyező a színe a vele szomszédos bazárral, ha a bazáron megjelenik ez a szín.

A bazárral szomszédos, **egyező színű épületek számát** meg kell szorozni az egyező színek mennyiségével.

A szorzat határozza meg a bazár értékét.



Példa:

A bazárral 6 szomszédos épület van, 2 szomszédos terület üresen áll. Az épületek közül 4-nek megegyezik a színe a bazárral.

A szomszédos épületeknél a bazár mindhárom színe megjelenik. Így a következőképpen ér a bazár pontot: 4 épület x 3 szín = 12 pont.

Ha ebből a példából hiányozna a lila épület, a pontozás a következőképpen alakulna: 3 épület x 2 szín = 6 pont.

■ Megjegyzések

- Egy-egy épületet akár több bazárnál is figyelembe lehet venni (ha mindegyikkel szomszédos).
- A bazárokért járó pontokat nem befolyásolják a falak.
- Az épületpiac mellett **bármennyi** bazár lehet a **kínálatban**.
- Ha a költség meghatározásához szükséges mezőn nincs épület (az imént kelt el), az így ár nélkül maradt bazárt **nem lehet megvenni az adott pillanatban**.
- A játék végén a megmaradt bazárokat **nem** szabad szétszítani.
- A bazárok megvásárolhatók a vezírral (lásd a 11. oldalon).

„A sólymászok” modul

Játékelemek

- 15 sólyom, 3 típusból
5-5 lapka: fekete,
barna és fehér

A 3 sólyomtípus előlapja



A hátlapok, amelyeken a sólymok típusa és 2 épületszín látható

- 1 pontozósegédlet



Változások az előkészületekben

Válogassátok szét a 15 sólymot típus szerint, és rendezétek őket a piactábla mellé, a hátlapjukkal felfelé. Helyezétek a pontozósegédletet a játéktábla mellé.

Változások a játékmenetben

Újabb akciólehetőség áll a rendelkezésetekre a körötökben:

Akció: Vásárolj és helyezz le egy vagy több sólymot

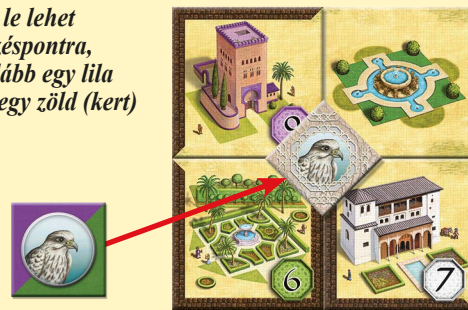
Ha ezt az akciót választjátok, akkor más akciót nem hajthattok végre a körötökben. Nem választhatjátok ezt az akciót bónuszként, amikor pontosan fizettek.

Egy sólyomnak egy tetszőleges színű és értékű pénzkártya a költsége. Az akció végrehajtásakor bármelyik elérhető sólyom közül lehet választani.

Sorra kerülve egy játékos a körében annyi sólymot vehet, amennyit csak megengedhet magának, de mindet le kell tudnia helyezni az Alhambrájába.

Minden sólymot képpel felfelé (az előlap legyen látható) kell lehelyezni a saját Alhambrába, négy épületlapka metszéspontjára, és a sólymon látható két színnek legalább egy-egy épületlapkán meg kell jelennie.

Példa: Ezt a sólymot le lehet helyezni erre a metszéspontra, ugyanis van ott legalább egy lila (torony) és legalább egy zöld (kert) épület.



A színek esetében kizárólag az alapjáték épületszíneit kell figyelembe venni, és minden metszéspontra kizárólag egyetlen sólyom kerülhet.

A kezdőlapkára is lehet sólymot helyezni, de annak nincsen színe. A sólymokat nem lehet tartalékba helyezni, illetve átépíteni. Ha olyan lapka kerül átépítésre, amelyen sólyom van, a sólymot vissza kell helyezni a közös készletbe. Ezt követően bárki újra megveheti.

■ Változások a pontozásban

A sólymokkal rendelkező játékosok minden pontozóforduló során további pontokhoz jutnak. Minél több van egy adott típusú sólyomból, annál több pontot ér.

A sólymokat típusonként külön-külön kell lepontozni, és mindenki mindhárom típus után pontot kaphat:

1 sólyom_____2 pont

2 ugyanolyan típusú sólyom___6 pont

3 ugyanolyan típusú sólyom___12 pont

4 ugyanolyan típusú sólyom___20 pont

5 ugyanolyan típusú sólyom___30 pont

**Az Alhambra társasjáték több mint 30 nyelven
jelent meg világszerte, 50-nél is több országban.**

**Az elmúlt 35 évben (1989 óta) a Queen Games sokat fejlődött, különböző játékkervezőkkel
dolgozott együtt, és több mint 400 játékot fejlesztettek és adtak ki.**



Est. 1989



Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8. | Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu | www.reflexshop.hu

Németországban és Hollandiában gyártva fenntartható, nem mérgező anyagokból.

© Copyright 2024 · Queen Games, 53842 Troisdorf, Németország.