Questa espansione contiene quattro diversi moduli che possono essere combinati, insieme o da soli, con il gioco di base e con i moduli di tutte le altre espansioni. Innanzitutto valgono le regole del gioco di base. Le modifiche e le integrazioni, come pure il nuovo materiale, si trovano, per ogni modulo di gioco, nelle pagine seguenti.

*Il modulo **"I falconieri"** offre la possibilità di espandere ulteriormente Alhambra. Nei*

punti di intersezione di ciascuno dei quattro edifici possono essere posizionati i falconieri e far piacere così ai loro proprietari con dei punti.

I FALCONIERI

Materiale di gioco

15 falchi, rispettivamente 5 tessere nei 3 colori nero, marrone e bianco

6 panoramiche delle valutazioni

Parte anteriore con i tre tipi di falchi

Le parti posteriori mostrano, oltre al colore del falco, ognuna due colori di edifici.

Preparazione del gioco

Le quindici tessere dei falchi vengono ordinate secondo i colori dei falchi e posizionate con il retro scoperto accanto al cortile. Ogni giocatore riceve una panoramica dei voti.

Esecuzione del gioco:

Il giocatore di turno ha ora la possibilità di compiere una nuova azione:

Comprare e posizionare dei falchi

Questa azione può essere scelta solo come unica azione della manche! Non può venire eseguita come azione bonus per i numeri corrispondenti.

Il prezzo di acquisto di ogni falco è una banconota, non importa di quale valore o valuta.

Un giocatore, quando è il suo turno, può acquistare tutti i falchi che desidera, a condizione che riesca a posizionarli tutti.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 1 23.09.13 17:57

Ogni falco viene posizionato nella propria Alhambra, all'incrocio in cui si incontrano quattro tessere degli edifici. Il prerequisito per una collocazione è che ciascuno dei due colori degli edifici, che compaiono sul retro dei falchi da posizionare, sia all'incrocio.

Esempio: un falco, che deve essere posizionato in questo punto, deve avere sul retro due dei colori lilla (torri), verde (giardini) e bianco (appartamenti). Il falco mostrato potrebbe quindi essere piazzato.

Qui sono validi solo gli edifici del gioco di base.
A un incrocio può essere posizionato solo un falco.
I falchi possono essere piazzati sulle tessere di partenza, che non hanno colore. I falchi non possono essere né modificati né spostati nella riserva. Durante il restauro delle quattro tessere, sulle quali è posizionato un falco, questo viene riposto di nuovo nella riserva comune e potrà essere ottenuto di nuovo da qualsiasi giocatore.

Valutazione dei falchi

A ogni valutazione i falchi fanno guadagnare al proprietario ulteriori punti. Più falchi di un colore possiede un giocatore, più punti ottiene.

I falchi vengono conteggiati separatamente, in base ai colori. Per ogni colore il proprietario dei falchi riceve un determinato punteggio:

1 falco.....2 punti

2 falchi di un colore.....6 punti

3 falchi di un colore.....12 punti

4 falchi di un colore.....20 punti

5 (tutti i) falchi di un colore.....30 punti

Nota: i falchi possono venire pagati con diamanti (espansione 2) e carte degli architetti (espansione 4).

Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 2 23.09.13 17:57

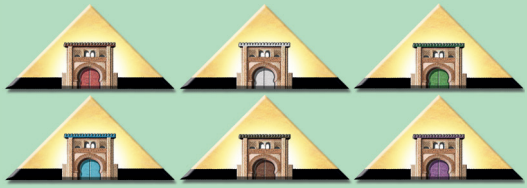
6. Alhambra

*Il modulo **"I portali"** offre ai giocatori nuovi modi di edificare le proprie mura, per guadagnare ancora più punti, soprattutto se viene costruito un portale nel muro più lungo.*

I PORTALI

Materiale di gioco

18 portali, 3 tessere nei 6 colori degli edifici



Preparazione del gioco

Le tessere dei portali vengono ordinate per colore e disposte accanto al cortile.

Acquisto e costruzione di un portale

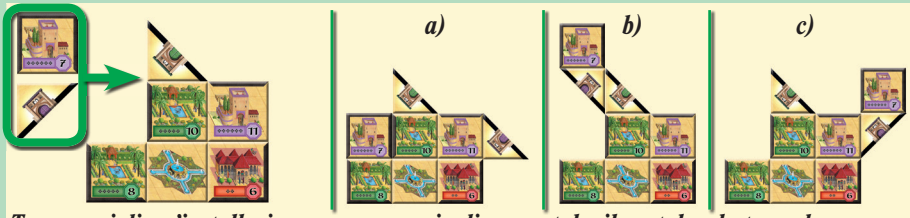
Con ogni acquisto di una tessera edificio (qui si intendono solo le tessere degli edifici del gioco di base), il giocatore può acquistare anche un portale dello stesso colore. Entrambe le tessere vengono pagate nella valuta richiesta per le tessere degli edifici. Con l'acquisto di un portale il costo di un edificio aumenta

- **prima della prima valutazione di sei,**
- **tra la prima e la seconda valutazione di quattro,**
- **tra la seconda e la terza valutazione di due.**

Se questo prezzo totale viene pagato opportunamente, il giocatore è ancora una volta di turno. **Attenzione: per ogni colore ci sono solo tre portali.**

Le tessere degli edifici e dei portali acquisite alla fine del turno di gioco vengono montate, in qualsiasi ordine, nell'Alhambra, in modo che ogni portale con almeno uno dei due lati corti aderisca a una tessera edificio dello stesso colore. Questa non deve essere necessariamente la tessera appena acquistata. I portali non hanno un orientamento e durante l'installazione possono essere girati come si preferisce.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 3 23.09.13 17:57



Tre esempi di un'installazione vera e propria di un portale: il portale e la torre devono essere incorporati.

Integrazione alle norme di costruzione dei portali

Sul lato lungo della tessera del portale non può venire costruito niente.

Per rispettare la regola del percorso pedonale, la via deve passare sopra una tessera del portale.

Naturalmente valgono anche le vecchie regole:

I lati aperti non devono essere accostati alle pareti.

Non ci devono essere buchi.

I portali non possono essere né inseriti nella riserva, né ristrutturati. Una tessera edificio accostata a un portale può venire ristrutturata solo se il portale, dopo la ristrutturazione, è a contatto con almeno un edificio dello stesso colore.

Valutazione delle mura

I portali hanno un bordo perimetrale con una parete esterna e contano, nella determinazione della più lunga parete continua, un punto ciascuno. Subito dopo, ogni portale nella sezione di muro più lunga fa guadagnare un bonus di altri due punti. Se un giocatore ha più sezioni di muro della lunghezza più lunga, ne sceglie una, che viene valutata.

Esempio: gli esempi precedenti fanno ottenere a) 4 punti, dal momento che entrambi i portali non sono nella sezione più lunga. b) 11 punti (7 per il muro + 4 per il portale) e c) addirittura 12 punti (8 +4).

Note: i portali non possono essere acquistati insieme ai capannoni (modulo di espansione 1), agli accampamenti (espansione 2) o ai bazar (espansione 4). I colori dei capannoni e dei bazar non assicurano il posizionamento dei portali. Gli accampamenti non possono venire accostati alle tessere dei portali.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 4 23.09.13 17:57

6. Alhambra

*Tramite i **"Cantieri"** un giocatore può acquistare e costruire edifici a metà prezzo. Le mura contano già. Per essere valutato, tuttavia, l'edificio deve essere completato.*

I CANTIERI

Materiale di gioco

8 tessere dei cantieri rotonde, due per ognuna delle quattro valute

1 sacchetto di stoffa

Preparazione del gioco

Le otto tessere dei cantieri vengono messe nel sacchetto. Questo viene posto in un punto facilmente raggiungibile.

Esecuzione del gioco

I cantieri offrono la possibilità, innanzitutto, di acquistare un edificio a metà prezzo. L'edificio può venire ultimato in seguito.

Allestimento del cantiere

Il giocatore paga almeno la metà del prezzo di acquisto richiesto (arrotondato) e ottiene la tessera degli edifici. Un tale acquisto viene considerato sempre come pagato in maniera poco opportuna. Quindi il giocatore pesca dal sacchetto con le tessere dei cantieri 2 pezzi. A questo punto le parti posteriori restano nascoste agli altri giocatori. Sceglie una delle due tessere e la posiziona con il simbolo del cantiere rivolto verso l'alto sull'edificio che ha iniziato a pagare. L'altra tessera viene riposta nel sacchetto.

Nota: se è rimasta solo una tessera, il giocatore la prende e non ha altra scelta.

La tessera edificio con il simbolo dei cantieri può, come di consueto, utilizzarla per la costruzione o riporla nella riserva. Se la tessera edificio ha un cantiere, durante la valutazione contano le pareti, ma non l'edificio.

Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 5 23.09.13 17:57

Completamento dell‘edificio

Per completare l’edificio, deve essere pagato l’**intero** prezzo indicato sull’edificio, nella valuta che compare sul retro della **tessera cantiere.**

Nota: non è sufficiente pagare la differenza, ma va pagato l’intero prezzo di acquisto!

Se il prezzo viene pagato per intero, il giocatore è nuovamente di turno. La tessera cantiere, dopo che un edificio è stato completato, viene rimossa dal gioco.

Conclusione del gioco

Prima che il resto delle tessere degli edifici siano distribuite ai giocatori, ogni giocatore scopre tutte le tessere dei cantieri nella propria Alhambra.

Tutte le banconote in suo possesso, che mostrano la valuta, che sono visibili sui cartelli dei cantieri, ora non hanno più valore e vengono scartate. Solo ora vengono distribuite le tessere rimanenti.

I cantieri della riserva non sono presi in considerazione.

Note:

- *Il favore del Visir [espansione 1] non può essere utilizzato per la costruzione di un cantiere.*
- *Gli accampamenti [espansione 2] e i bazar [espansione 4] non possono venire utilizzati come cantieri.*
- *La Porte dells Città [espansione 2] e le mura [espansione 3] non possono essere erette sui cantieri.*
- *I diamanti [espansione 2] possono essere utilizzati per l’arredamento e il completamento di un cantiere.*
- *Il venditore ambulante [espansione 3] e le camera del tesoro [espansione 4]: inquilini e forzieri possono essere collocati in un cantiere solo dopo il suo completamento.*
- *L’arte dei Mori [espansione 5]: i cantieri contano solo dopo il completamento.*
- *I portali [espansione 6] non possono essere acquistati insieme ai cantieri.*

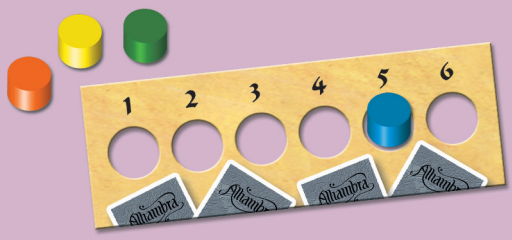
Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 6 23.09.13 17:57

*I **"Certificati di cambio"** aiutano i giocatori a risparmiare denaro: se si paga troppo si riceve il resto, che però non è in contanti, ma sotto forma di "buoni di acquisto" in una determinata valuta.*

I CERTIFICATI DI CAMBIO

Materiale di gioco

6 certificati di cambio,
12 pedine della valuta, 3 per ognuna delle 4 valute diverse.



Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve un certificato di cambio, che posiziona davanti a sé.

In base al numero dei giocatori viene posto al centro un determinato numero di pedine della valuta per colore:

2 giocatori.....1 pedina della valuta per colore

3 giocatori.....2 pedine della valuta per colore

4 giocatori.....2 pedine della valuta per colore

5 giocatori.....3 pedine della valuta per colore

6 giocatori.....3 pedine della valuta per colore

Tutte le altre pedine della valuta vengono poste di nuovo nella scatola.

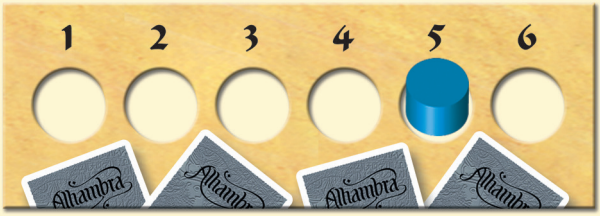
Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 7 23.09.13 17:57

Svolgimento del gioco

Risparmiare denaro

Se un giocatore compra un edificio e paga troppo, può prendere una delle pedine della valuta a scelta, tra quelle disponibili al centro.

Quindi pone questa sul suo certificato di cambio, a indicare l'importo eccessivo pagato.



Esempio: Ani paga i portici che costano 4 con 9 fiorini (pedina gialla), quindi paga 5 fiorini in più. Allora sceglie una pedina delle valute blu e indica così sopra il proprio certificato di cambio che ora possiede 5 dinari.

Questo importo ora può venire utilizzato per un acquisto. Per fare ciò è necessario utilizzare l'intero importo del credito, proprio come una banconota dello stesso valore.

Esempio: dopo quanto accaduto nell'esempio precedente, Ani vorrebbe acquistare una torre da 12, ma ha solo una banconota da 8 a disposizione. Può quindi utilizzare il credito per l'acquisto, ma in questo modo la torre viene pagata troppo.

Dopo l'inserimento la pedina della valuta viene riposta al centro.

Il certificato di cambio può venire riattivato subito, anche se è stato pagato in eccesso con il denaro salvatovi sopra.

Esempio: Ani può salvare il denaro pagato in eccesso anche direttamente sul proprio certificato di cambio.

Il denaro salvato non può superare un importo di 6. Chi ha pagato in eccesso di 7 o oltre non può salvato il denaro, poiché deve essere dichiarato l'intero importo in eccesso.

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Spielregel_Alhambra_ERW_6_IT.indd 8 23.09.13 17:57