

# Alhambra

## A kalifa kincseskamrája

(Die Schatzkammer der Kalifen)



Tervezte: Dirk Henn & Wolfgang Panning  
Kiadja: Queen Games  
D-53842 Troisdorf, Deutschland  
[www.queen-games.de](http://www.queen-games.de)

**Figyelem! Csak az alapjátékkal együtt játszható!**

A kiegészítő négy különböző modult tartalmaz, ezek tetszés szerint kombinálhatóak az alapjátékkal, illetve a korábbi kiegészítők moduljaival. Ahol az alanti szabályok külön nem jelzik, ott az alapjáték szabályai érvényesek.

## A kincseskamra

*Közeleg az ellen! A kalifa kincseskamrájából biztonságba kell helyezni az értékeket. A kincsesládákat a megfelelő színű épületekbe kell vinni – ezért az értékeléseknél plusz pontok járnak.*

### Tartalom

- 42 kincsesláda (6 színben)
- 1 kis játéktábla: a kincseskamra, három helyiséggel
- 1 zsák



### Előkészületek

A kincseskamrát rakjátok le az asztalra, majd az összes kincsesládát szórjátok bele a zsákba. Ezután húzzatok a zsákból háromszor 4 ládát, azokat a kincseskamra egy-egy helyiségére lerakva.

### A kincsesládák megszerzése

Az alapjáték szabályai szerint a játékos, akin épp a sor van, három cselekedet közül hajt végre egyet (pénzt vesz fel, építési lapot vásárol és helyez el, átépíti Alhambráját). Ebben az esetben azonban van egy negyedik lehetőség is: **kincsesládákat vásárol**.

A vásárlásnál a játékos a kincseskamra egyik helyiségéből veszi meg az ottani 4 kincsesládát. Ehhez az szükséges, hogy kifizessen **legalább 8-at**, **tetszése szerinti** pénznemek kombinációjában. **Figyelem:** ez esetben **nincs** lehetőség újabb cselekedetre akkor, ha a játékos pontosan (azaz 8-at) fizet!

***Példa:** A soron lévő játékos úgy dönt, kincsesládákat vásárol. Bead 3 dukátot (narancs), 3 dénárt (kék) és 4 dirhemet (zöld). Kiválasztja a kincseskamra egyik helyiségét, és elveszi onnét a 4 kincsesládát. Nem kap visszajárót.*

### A kincsesládák elhelyezése

A játékosnak még **abban a körben**, amikor megvásárolta, el is kell helyeznie a kincsesládákat – még hozzá csakis a ládákkal **azonos színű épületekre**. Minden épületen csak egy láda lehet. Arra az épületre is rakhat ládát, amelyet ebben a körben vásárolt és rakott le; értéktáblája üres mezőjén lévő épületre azonban **nem** rakhat kincsesládát.

Ha a játékos nem tudja az összes kincsesládát lerakni saját épületeire, a megmaradtakat átadja bal oldali szomszédjának, aki azokat lerakja saját épületeire. Ha még mindig marad láda, az a következő szomszédhoz kerül, és így tovább. A ládák, amelyeket senki sem tud elhelyezni, **visszakerülnek a zsákba**.

Csak ezután kell 4 újabb ládát húzni a zsákból, és azokat a megürült helyiségre rakni. Ha **nincs elegendő** láda a zsákban, a helyiség **üres** marad; ezután már kerülnek újabb ládák a kincseskamrára.

### A kincsesládák és az értékelések

Az értékelésnél **nem** számít a ládák színe, csak az, kinek mennyi ládája van.

A játékos, akinek a legtöbb kincsesládája van, megkapja az első helyezésért járó pontokat; a 2. és 3. értékelésnél a második, illetve a harmadik legtöbb ládáért is járnak pontok. Egyenlőség esetén ugyanúgy kell eljárni, mint az épületek kiértékelésénél.

A kincseskamra játéktábláján látható, hogy mennyi pont jár az egyes értékeléseknél.

### Megjegyzések

Két játékos esetén a kincsesládákat, amelyeket egyik játékos sem tud lerakni, Sanyi (a képzeletbeli 3. játékos) kapja meg, amit pedig nem tud letenni, azok visszakerülnek a zsákba.

Ha valaki átépíti egy kincsesládás épületét, a kincsesláda visszakerül a zsákba.

Kincsesláda nem rakható le építéskunyhóra (1. kiegészítő).

## Az építéskártyák

Az **építéskártyák** megkönnyítik az Alhambrák átépítését. Ez nem csupán az alapjátékban jó: az olyan modulok esetében, mint az építéskunyhók, a bazár vagy a vándorkereskedők, különösen hasznos lehet. Ráadásul a kártyák pénzkártyaként is használhatóak.

### Tartalom

16 építéskártya, minden színben 4



### Előkészületek

A pénzkártyák kiosztása előtt keverjétek össze képpel lefelé az építéskártyákat, majd mindegyikő-töknek osszatok ki 2-t.

Amikor a pénzkártyák pakliját összerakjátok az 5 kis pakliból, keverjétek bele 3-3 építéskártyát a 3. és az 5. pakliba; 6 játékos esetén **csak 1** építéskártya kerül az 5. pakliba.

4 vagy kevesebb játékos esetén kimaradnak építéskártyák – ezeket rakjátok vissza a dobozba.

### Építéskártyák megszerzése

Építéskártyát pont úgy lehet a játék során szerezni, mint pénzkártyát.

**Példa:** A játékos 17 kék érmevel fizet a toronyért, noha az csak 10-be kerül. Mivel 7-tel túlfizette az árat, húzhat 3 érmet a zsákból.

A játékos a kihúzott érmeiket lerakja maga elé. Minden érme értéke 1, és a színüknek megfelelő pénznemhez tartoznak; a játékos ennek megfelelően fizethet velük a későbbiekben. A vásárláskor elköltött érmék visszakerülnek a zsákba.

## Mire jó az építéskártya

Az építéskártyák **kétféleképpen is felhasználhatóak:**

### Pénzként

Minden építéskártya egyben 3 pénzt ért a megfelelő pénznemben. Ezekre ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a „rendes” 3-as értékű pénzkártyákra (például el lehet őket venni az építőanyag piaclap mellől egy 2-es pénzkártyával együtt.)

### Átépítésként

A játékos azonban azt is megteheti, hogy **köre legvégén (miután már elhelyezte a most vásárolt építési lapokat), még átépíti Alhambráját** (pont úgy, mintha egy ilyen cselekedetet hajtana végre). Ehhez egy építéskártyát kell beadnia. Egy körben egy játékos csak egy építéskártyát használhat átépítésre.

A felhasznált építéskártyák (mindkét esetben) kikerülnek a játékból.



A játékosnak van egy 9-es sárga pénzkártyája és még két sárga építéskártyája, így megveheti a tornyot (lila építési lapot) – bár természetesen tartalékolhatja építéskártyáit a későbbi alkalmakra.

### Megjegyzés

*Ammár es-Sauf (Ammar El'Schauf – karakterkártya a 2. kiegészítőből)* a kör végén építéskártya kijátszásával együtt is használható – ez két átépítést jelent.

## A támadók

Veszély fenyegeti a várost, a **támadók** már a falak gyenge pontjait keresik. *S* ha találnak ilyeneket, akkor kevesebb győzelmi pont jár az értékelésnél.

### Tartalom

**4 támadókártya**, amelyek megmutatják, merről támad az ellen

**6 felderítőkártya**, amelyek segítségével a támadók kikémlelhetők



### Előkészületek

Keverjétek meg a támadókártyákat, és rakjátok le azokat képpel lefelé külön pakliként. Szintúgy járjatok el a felderítőkártyákkal is, majd ez utóbbi pakliból a **két legfelsőt** csapjátok fel.

### A támadókártyák

A támadókártya mutatja meg, melyik irányból éri támadás az Alhambrákat. Mindazokért az építési lapokért, amelyek ezen irányból védtelenek (a város szélén vannak, és nem védi fal), a játékosok mínusz győzelmi pontokat kapnak az értékelések során.

A támadókártyák alsó részén látható, hogy az egyes értékeléseknél mennyi mínuszpont jár minden egyes védtelen építési lapért.

### A támadás végrehajtása

Az értékelések végén fel kell csapni a legfelső támadókártyát: ez szabja meg, melyik irányból éri a támadás az Alhambrákat. A támadás az összes játékost éri. Az összes Alhambra északi tájolású, vagyis a helyesen lerakott építési lapkáknál a felfelé az észak, a balra a nyugat, stb.

### Az 1. értékelés

Minden védtelen építési lapért (a város szélén van, és nem védi fal) a játékos -1 győzelmi pontot kap (0 alá azonban nem csökkenhet a győzelmi pontok száma).

### A 2. értékelés

Ugyanez, de minden védtelen építési lapért -2 győzelmi pont jár.

### A 3. értékelés

Ez a főttámadás. Minden, a támadás irányából védtelen építési lapért -3 győzelmi pont jár. **Továbbá** van még két mellékes támadási irány is ilyenkor: ha egy építési lap védtelen egy mellékes támadásra, azért -1 győzelmi pont jár.



Az 1. értékelés után a támadók három védtelen épületre lelnek ebben az Alhambrában, ez -3 győzelmi pontot jelent.

A 3. értékelés után egy fő- és két melléktámadás éri az Alhambrát. A (keleti) főttámadás és az egyik (az északi) melléktámadás ellen is 3-3 épület védtelen, a másik (déli) melléktámadásra viszont egy sem; ez összesen -12 győzelmi pont.

### A felderítőkártyák

Ha egy játékos megvásárolja azt az épületet, amely egy felcsapott felderítőkártyán látható, és pontosan fizet, megkapja a felderítőkártyát. A játékos megnézheti vele a támadópakli legfelső lapját. Ekkor a megnézett támadókártyát visszarakja képpel lefelé a pakli tetejére, a felderítőkártyát pedig eldobja, az kikerül a játékból.

Mind az 1., mind a 2. értékelés befejezése után újabb 2 kártyát kell felcsapni a felderítőpakli tetejéről, és azokat a még esetlegesen felcsapottak mellé tenni.

### Megjegyzés

Ha a játékos vezírkő (1. kiegészítő) használatával vagy *Abdul-Karim* (*Abdul Karim*, karakterkártya a 2. kiegészítőből) segítségével fizet pontosan, akkor is megkapja a felderítőkártyát.

### Variáns

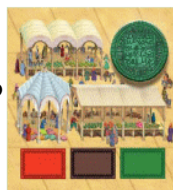
Úgy is játszhattok, hogy felcsapjátok a támadókártyát a kezdés, illetve a támadás befejezése után, így előre tervezhetitek azzal. Ekkor a felderítőkártyáknak nincs értelme, azok nem kerülnek játékba.

## A bazárok

A **bazárok** egy újabb épülettípust jelentenek. Ha megfelelő épületek vesznek körbe egy bazárt, akkor az akár 24 győzelmi pontot is érhet – sajnos, a bazárokkal csak az utolsó értékelésnél kell számolni.

### Tartalom

8 építési lap, a különböző bazárok. Minden bazáron látható egy pénznem és három épületszín.



### Előkészületek

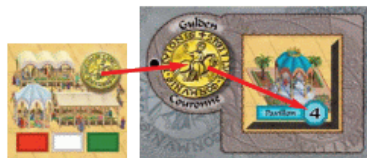
A bazárok a többi építési lappal együtt a zsákba kerülnek.

### Bazár megvásárlása

Amikor az építőanyag piaclap feltöltése során a játékosok bazárt húznak, azt az építőanyag piaclap **mellé** rakják. Helyette újabb építési lapot kell húzniuk, mivel az építőanyag piaclapot fel kell tölteni.

A bazár éppen úgy vásárolható meg, mint bármelyik építési lapka. Fizetni abban a **pénznemben** kell fizetni érte, amelyik az adott lapkán látható.

Az **ár** azonban nem ilyen egyszerű: a bazár mindig **annyiba** kerül, mint az az építési lap, amely az építőanyag piaclapon az **adott pénznemnél** van.



A bazár 4 guldenbe (sárga) kerül.

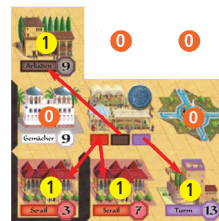
Bazár csak **pontosan** vásárolható meg, s ilyenkor a játékos természetesen **újra** cselekedhet.

### A bazárok kiértékelése

A bazárokért csak az utolsó, **3. értékelésnél** jár pont.

Ekkor minden bazárnál meg kell nézni, hogy hány szomszédja van (maximum 8, vagyis a **sarkosan** érintkezők is szomszédosak e tekintetben), és ezek közül mennyi a színben megfelelő.

**Színben megfelelő** egy épület akkor, ha színe egyike a bazáron feltüntetett három épületszínnek. Meg kell nézni, a bazár épületszínei közül hány olyan van, amelyben van legalább egy színben megfelelő szomszéd, majd ezt a számot meg kell szorozni a bazár összes színben megfelelő szomszédjának a számával.



A bazárnak 6 szomszédja van, mivel két szomszédos épülethely üres. A 6 szomszéd közül 4 színben megfelelő.

A színben megfelelő szomszédok között a bazár mindhárom színe megtalálható, így a bazárért (4 épület x 3 szín) 12 győzelmi pont jár.

Ha e példában a torony (lila épület) helyett kert (zöld épület) lenne, a bazárért csak (3 épület x 2 szín) 6 győzelmi pont járna.

### Megjegyzések

Egy épület több bazárral is szomszédos lehet – a bazárokat külön-külön kell kiértékelni.

A bazárok kiértékelésénél a falak **nem** számítanak.

Csak az alapjáték épületei számítanak, a szomszédos bazárokért és építészkunyhókért (1. kiegészítő) **nem** jár győzelmi pont.

Az építőanyag piaclap mellett **bármennyi** bazár lehet.

Amíg az építőanyag piaclapon egy pénznemnél éppen nincs felkínált építési lapka, addig az ilyen pénznemhez tartozó bazárok **nem vásárolhatóak meg**.

A játék végén a meg nem vásárolt bazárokat **nem** kapják meg a játékosok (ellentétben az építőanyag piaclapon lévő építési lapokkal).

Vezírkő (1. kiegészítő) használatával vagy *Abdal-Karim* (*Abdul Karim, karakterkártya a 2. kiegészítőből*) segítségével is megvehető bazár.

Ha kereskedőlap (3. kiegészítő) helyére épül bazár, arra nem kerülhet lakó - ilyenkor a játékos természetesen cserélhet egy lakót.

*Thaur*

2006.07.26.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: [thaur@freemail.hu](mailto:thaur@freemail.hu). Köszönöm!