



Az alap Alhambra játék szabályai változatlanok maradnak, kivéve a következő változtatásokat.

A MÁGIKUS ÉPÜLETEK

DIRK HENN

A játékelemek és az előkészületek

Tegyétek a 6 új lapkát – a **mágikus épületeket** – a vászonzsákba a többi lapkával együtt. Keverjétek őket alaposan össze.



A játékmenet

Ha egy mágikus épületet húztok ki a zsákból, akkor azt tegyétek az épületudvarra, és ugyanúgy eladásra kerülnek, mint a többi épület.

Ha a játékos ilyen épületet vesz, akkor azt hozzáépítheti az Alhambrájához az építési szabályok betartásával, vagy a saját talonjában is tárolhatja. Ha az Alhambrájához teszi, akkor bármilyen irányba fordíthatja a lapkát; nem számít, hogy épp most lett-e véve vagy a saját talonjából kerül átépítés során az Alhambrába.



1. lehetőség



2. lehetőség

Példa: A játékos szeretné megnövelni az Alhambráját egy mágikus pavilon kert mellé helyezésével. Az építési szabályoknak engedelmeskedve 2 lehetősége van a mágikus épület ide rakására.

Értékelés

Minden értékeléskor a mágikus épület az adott típus egy normális épületének számít.

