

Dirk Henn játéka 2-6 fő részére

A középkori Granadában vagyunk. Az Alhambra építése befejeződött, és különböző nemzetiségű építészek özönlenek a folyamatosan fejlődő városba a Sierra Nevada lábához. Alkalmazd a legjobb építészeket, és



légy a város leggyorsabb fejlesztője! Építs iskolákat és közfürdőket, lakónegyedeket, üzleteket és sok egyéb érdekes épületet. Légy Te a legnagyobb város építője!

Játék tartozékok

- **6 kezdőlap** - ami az Alhambrát ábrázolja. Minden játékos kap egy kezdőlapkát a saját színében, ami a saját, külön városának kezdőpontja lesz Granadában.
- **6 pontjelző** - a játékosok színében; a győzelmi pontok nyomon követéséhez használjuk a győzelmi pont sávon
- **1 fekete jelző** - megmutatja a játéktáblán, hogy az épületlapka melyik oldala legyen felül amikor feltöltjük a játéktáblát (az ár a páros vagy a páratlan szám)
- **1 játéktábla** - a következők elhelyezésére szolgál:
 - pénz
 - épületlapkák
 - a játékosok épületlapka készlete



- **108 pénzkártya 4 különböző pénznemben** - az építési területen lévő épületlapkák megvásárlására szolgál



Pénzkártyák négy pénznemben; minden kártyából 3 van, 1-9 közötti értékben

- **54 épületlapka** - 9 különböző épületfajta van a lapkák elő- és hátoldalán. Minden fajta épületből 12 van a készletben, az áruk 2-13 között változik. A lapkák két oldalán különböző épületfajta található, és színes jel mutatja, a lapka túloldalán lévő épület típusát. Ha a lapkán az ár páros szám, a túloldalán az ár az eggyel nagyobb páratlan szám, és fordítva. A lapok egy részének legfeljebb három szélén vizesárok látható. Az árok a lapka mindkét oldalán ugyanazokon a széleken vannak.

Építési terület - négy helyen az épületlapkák számára. Minden helyhez más pénznem tartozik.

4 hely a pénzkártyáknak



Pénzkártya húzópakli helye

Fekete jelző helye

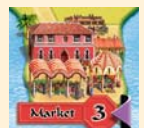
A játékos készlettároló helye. Külön hely minden játékos számára

Vizesárok



“Első” oldal - az ár 2

Az épület típusa és ára. Ha páros szám, az eggyel nagyobb páratlan szám az ár a túloldalán



A “hátsó” oldal - az eggyel nagyobb páratlan szám az ár, ebben az esetben 3

Színes jel mutatja a túloldali épület fajtáját

- **3 összefoglaló pontozó tábla**

Points for each type of buildings				
Score	Points for each type of buildings			
1 st F	Scoring	A	B	C
2 nd F	1 st Place	1	2	3
3 rd F	2 nd Place	-	1	2
	3 rd Place	-	-	1

2 összefoglaló a normál pontozáshoz. Az első oldalán láthatod, hogy mennyi pontot kapsz az egyes értéklécekkor

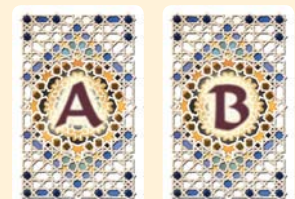
points in a beginners game (applies to all types of buildings)				
Scoring	A	B	C	
1 st Place	3	10	18	
2 nd Place	-	3	10	
3 rd Place	-	-	3	

1 pontozótábla az egyszerűsített pontozáshoz (lásd 8. oldal)

Scoring:	
1 st	Moats
2 nd	Arena
3 rd	Bath House
4 th	Library
5 th	Hostel
6 th	Hospital
7 th	Market
8 th	Park
9 th	School
10 th	District

A táblák hátoldalán látható, hogy milyen sorrendben kell az egyes elemekért járó pontokat kiszámolni

- **2 pontozókártya** - a pénzpakliba kell belekevernü



- **1 húzózsák** • **6 “+100” jelző** • **1 szabályösszefoglaló**
A +100 jelzőt akkor használjuk, ha egy játékos több mint 100 pontot ér el és a pontozótáblán a második körét kezdi meg.

A játék célja

A középkori Granadában a játékos előljárót és építőcsapatokat alakít, annak érdekében, hogy növelje a városát. Az a játékos kapja a legtöbb pontot, akinek egy adott épületfajtából a legtöbb van a városában az értékelés pillanatában.

A játékosok emellett pontokat kapnak a városban lévő leghosszabb vizesárukért. A játékot az a játékos nyeri, akinek a játék végén a legtöbb pontja van.

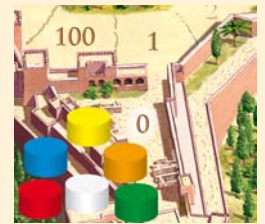
Előkészítés

- Minden játékos kap egy **kezdőlapkát** és egy **pontjelzőt** a választott színben. A kezdőlapkát elhelyezik maguk előtt az asztalon; ez lesz a kezdőpontja a Granadában épített különálló városoknak.
- Minden játékos elhelyezi a pontjelzőjét a győzelmi pontsáv "0" mezőjén.
- A játéktáblát elhelyezzük a játékterület közepén úgy, hogy az összes játékos könnyen elérhesse a készletterületét.
- Az 54 épületlapkát berakjuk a húzózsákba, ami használatra készen tartja.
- Véletlenszerűen húzunk **4 épületlapkát** egymás után a zsábkól és elhelyezzük az **építési területen** az 1-4 helyre. A lapkákat a páros számmal felfelé rakjuk le. Ezután a fekete jelzőt rakjuk a páratlan mezőre.
- Rakjuk a két normál pontozótáblát a játéktábla mellé. A harmadik táblára nem lesz szükség, az csak az egyszerűsített pontozásnál használatos.
- Vegyük ki az A és B pontozókártyát a pakliból, tegyük félre és keverjük meg a pénzkártyapaklit.
- Ezután minden játékos megkapja a **kezdőtőkéjét**. Minden játékos felhúz lapokat a pénzpakli tetejéről és maga elé teszi képpel felfelé, amíg az összértékük 20 vagy több nem lesz, pénznemtől függetlenül. Ezután a következő játékos kapja meg a lapokat stb.
Miután minden játékos megkapta a kezdőtőkéjét, a kezükbe veszik, és a továbbiakban elrejtik a többi játékos elől.
- A **legkevesebb kártyával** rendelkező játékos (az értéktől függetlenül) kezdi a játékot. Egyenlőség esetén a kisebb összértéket kapott játékos (az egyenlő darabszámú kártyával rendelkezők között) kezd. Ha így is egyenlőség áll fenn, a legfiatalabb közülük kezdi a játékot.
- Ezután húzzunk **4 pénzkártyát** és helyezzük **képpel felfelé a játéktábla megfelelő helyére**.

FONTOS! Két játékos esetén a 8. oldalon írtak szerint kell előkészülni



A kezdőlapka egy vizesárok nélküli épületlapka



A pontjelző a "0" mezőre kerül

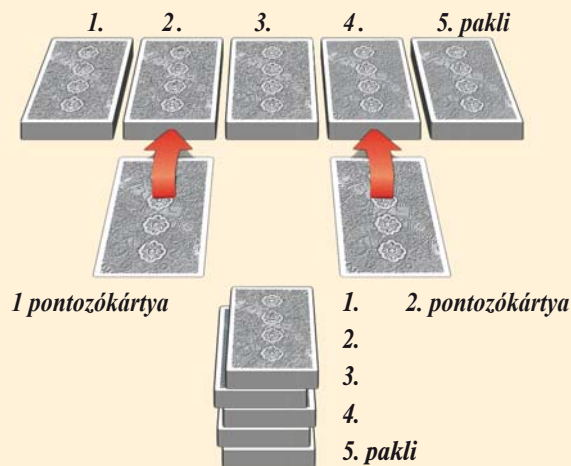


A fekete jelző helye

A játéktábla építési területe

Megjegyzés: egy játékos sem kezd 28-nál több vagy 20-nál kevesebb értékű pénzkártyával

- Szedjük szét 5 körülbelül egyforma pakliba a megmaradt pénzkártyákat, majd keverjük bele az A pontozókártyát a 2., a B-t a 4. pakliba. Az 5 pakliból képezzünk egy húzópaklit úgy, hogy legfelül az 1. pakli legyen, alatta a 2. és így tovább az 5. pakliig. A paklit tegyük a játéktábla megfelelő helyére



Megjegyzés: Így biztosítható, hogy a pontozókártyákat nem húzzuk fel se túl korán, se túl későn.

Játékmenet

A játékosok óramutatójárásnak megfelelő sorrendben lépnek, kezdve a kezdőjátékkal. Az aktív játékos (aki éppen végrehajtja a lépését) az alábbi három akció közül választ:

■ Pénzkártya húzás

■ Épületlapka vásárlás

■ Város átépítése

Ha a játékos megvásárol egy épületlapkát, be kell építenie a városába, vagy a készletébe kell helyeznie:

■ Egy vagy több épületlapka elhelyezése

Az akciók részletes leírása:

■ Pénzkártya húzás

A játékos elvesz egy vagy több pénzkártyát a játéktábláról, úgy hogy az értékük legfeljebb 5 legyen (*akár különböző pénznemből is*)



Példa: A játékos elveheti mindkét baloldali kártyát vagy az egyiket a két jobboldali közül

■ Épületlapka vásárlás

A játékos megveheti a játéktáblán lévő **egyik épületlapkát**, **legalább az árának megfelelő pénzt** kifizetve (ami a lapkán van feltüntetve) abban a pénznemben, ami a játéktáblán mellette van.

Figyelem, nincs visszajáró!

A kifizetett pénzkártyákat a dobópaklira kell tenni.

Ha a játékos pontosan fizette ki az árat, végrehajthat még egy akciót, ismét választva a három lehetőség közül. Amíg a játékos nem fejezi be a körét, az építési területet **nem töltjük fel épületlapkákkal, csak a köre befejezése után.**

A játékos a megvett lapo(ka)t elhelyezi a városában (a városba csak a lépése végén helyezheti el a épületlapkákat)

Eladási ár

Pénznem



Példa:

A Zöld nagyon akar egy iskolát a városába. Az építési területen lévő iskola ára 10. Zöldnek két megfelelő színű (=pénznem) pénzkártyája van és úgy dönt, megveszi az iskolát. Mivel a kifizetett ár nem egyezik az eladási árral, (11-et fizetett 10 helyett) a köre véget ér és nem kap semmilyen visszajárót.

Megjegyzés: A játékos legfeljebb öt akciót hajthat végre a köre során - négyszer vásárol pontos összegért épületlapkát majd felvesz pénzkártyát vagy átépíti a városát.

■ Város átépítése

Amikor egy játékos átépíti a városát, három lehetőség közül választhat:

- **Kibővíti a városát egy épületlapkával a saját készletéből** (lásd az építési szabályokat az 5. oldalon)
- **Kivesz egy épületlapkát a városából és a saját készletébe helyezi**
- **Kicserél egy épületlapkát a városából egy a saját készletében lévő lapkára.** Az új épületlapkának ugyanoda kell kerülnie, mint ahol a régi volt.

A városnak az átépítés után is meg kell felelnie az építési szabályoknak. A kezdőlapkát nem lehet átépíteni.

Példa: Piros vásárol egy épületlapkát és pontosan fizet érte, így ismét ő jön.

Úgy dönt, hogy vesz egy további épületlapkát, és ismét pontosan fizet érte.

Pirosnak van még egy lépése, ezúttal úgy dönt, hogy átépíti a városát. Eltávolít egy épületlapkát a városából, és berak helyette egyet a saját készletéből.

Végül kibővítheti a városát a frissen megvásárolt lapkákkal, megpróbálva a lehető legjobban elhelyezni azokat, vagy elhelyezheti az egyiket vagy mindkettőt a saját készletébe a játéktáblán.

A köre befejeződött.

A kör vége

■ Egy vagy több épületlapka elhelyezése

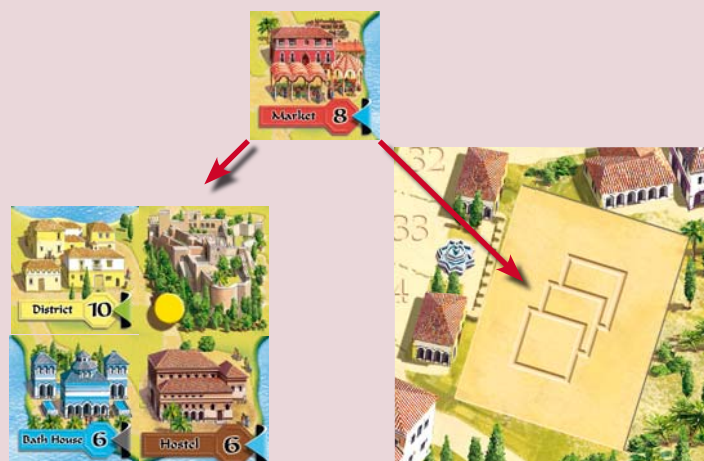
A megszerzett épületlapka(ka)t a **játékos köre végén** el kell helyezni. A játékoson múlik, hogy kibővíti a városát a lapkával (vagy lapkákkal), vagy a **saját készletébe** helyezi azt (vagy azokat). Nincs behatárolva, hogy hány lapkát tarthat a játékos a személyes készletében.

Ha a játékos több, mint egy lapkát szerzett, használhatja azokat a városa kibővítéséhez vagy lehelyezheti azokat a készletébe, **tetszőleges sorrendben**.

Ha a játékos ki akarja bővíteni a városát a lapkával, **azzal a felével felfelé** helyezheti el, amelyik **felfelé volt a vásárláskor**. Ha a **másik felével felfelé** akarja beépíteni, legalább 3 értékű pénzt kell fizetnie **egyféle** (de bármelyik) pénznemben. Csak az összeg kifizetése után (most sincs visszajáró!) építheti be a játékos a másik oldalával felfelé (a vásárláskorhoz képest).

Ha a személyes **készletébe** helyezi a lapkát, a játékos **bármelyik felével felfelé** lerakhatja anélkül, hogy fizetne a lapka megfordításáért.

Fontos: Ha egyszer a játékos a készletébe rak vagy beépít a városba egy épületlapkát, a játék során nem fordíthatja meg többé!



Megjegyzés: Nincs extra lépés, a 3 érme pontos kifizetéséért. Ha a játékos több lapkát akar megfordítani, minden lapkéért külön kell fizetnie.



Előlap



Hátoldal

Példa: Piros vásárol egy Arénát és egy Könyvtárat. A városát mindkét lapka túloldalával akarja kibővíteni. Kifizet 3-at a narancs pénzzel, megfordítja az Aréna lapkát, és felfed egy Kórházat. Hozzáadja a Kórházat a városához.

Ezután fizet 5 zöld pénzt, mivel nem tud pontosan 3-at fizetni, és megfordítja a Könyvtárat. Hozzáadja a túloldalon lévő Lakónegyedet a városához.

Megjegyzés: Természetesen használhatod a lapka megfordításához azt a pénzt is, amit épp az extra lépésed során gyűjtöttél be.

Építési szabályok Granadában

Amikor a játékos építkezni Granadában, a következő szabályokat kell követnie:

- Minden épületnek azonos irányban kell állnia (vagyis minden tető felfelé nézzen).
- Az érintkező szélek azonos típusúak legyenek. Vagy mindkét lapka szélén legyen vízesárok vagy egyiken sem.
- Minden épületlapka **“bejárható legyen”** a kezdőlaptól indulva, vízesárok keresztezése vagy a lapkák elhagyása nélkül.
- Minden lerakott lapka legalább egy oldala érintkezzen egy másik lapka oldalával (vagyis nem érintkezhet csak sarokkal).
- Nem szabad ”lyukat” építeni (üres területet négy oldalról lapkával körülvéve).

A kezdőlapka olyan épületlapka, amin nincs vízesárok.

Példák hibás helyezésre



Hibás irány



Vízesárkos oldal találkozik vízesárok nélküli oldallal



Bejárási szabály sérül: Nem tudsz el-sétálni a kezdőlaptól az Arenáig vízesárok keresztezése nélkül



A kezdőlapka és a lerakott lapka nem érintkeznek az oldalukkal



A lehelyezett kórház létrehoz egy olyan üres helyet, ami négy oldalról lapkákkal van körülvéve



Miután az összes megszerzett lapkát beépítette a városába, vagy lerakta a készletébe a játékos köre befejeződik.

A pénzkártyákat egészítsük ki négyre.

Ha a pénzpakli kifogyott, a dobott lapokat összekeverve képezzünk új húzópaklit.

Ezután az épületlapkákat is egészítsük ki négyre.

A fekete jelző helyzete mutatja, hogy az új lapkákat a páros vagy páratlan árú oldalukkal felfelé kell lerakni. Ha a jelző a páratlan számokat jelző helyen van, az új lapkákat a páratlan számú árral felfelé kell lerakni.

Ha az építési területet feltöltöttük, a fekete jelzőt helyezzük át a másik helyre.

Ezután a következő játékos kezdi a körét.



Példa:

A 2. és 4. hely kiürült és most fel kell tölteni sorrendben - először a 2. utána 4. helyet. A fekete jelző páros számokat mutat, így az új lapkákat a páros számmal felfelé kell lerakni. Ezután a fekete jelző átkerül a páratlan számokat mutató helyzetbe.

Pontozás

Összesen 3 értékelés van a játék során. Az első két pontozást, - "A" és "B" - akkor kell végrehajtani, amikor a megfelelő kártyát felhúzzák a pénzpakliból. A harmadik, végső pontozás a játék végén esedékes.

Amikor egy pontozókártyát felfednek, ki kell venni a játékból, és fel kell húzni helyette egy pénzkártyát. Ezután kell pontozni, még a következő játékos köre előtt.

Minden pontozás során a játékosok az **épületek többsége és a vizesárkok** után kapnak pontokat.

A játékosok a győzelmi pontokaikat a pontozósávon jelölik a pontjelölőjükkel.

Vizesárkokért járó győzelmi pontok

Minden játékos győzelmi pontokat kap a **leghosszabb folyamatos vizesárkáért**.

Minden lapszélen lévő vizesárkokért, ami része a játékos leghosszabb vizesárkának **1 pont jár**. Azok a vizesárkok, amik egymás mellett vannak, városban lévő vizesárkoknak számítanak, ezért **nem** jár értük pont.

Az épületek többségéért járó győzelmi pontok

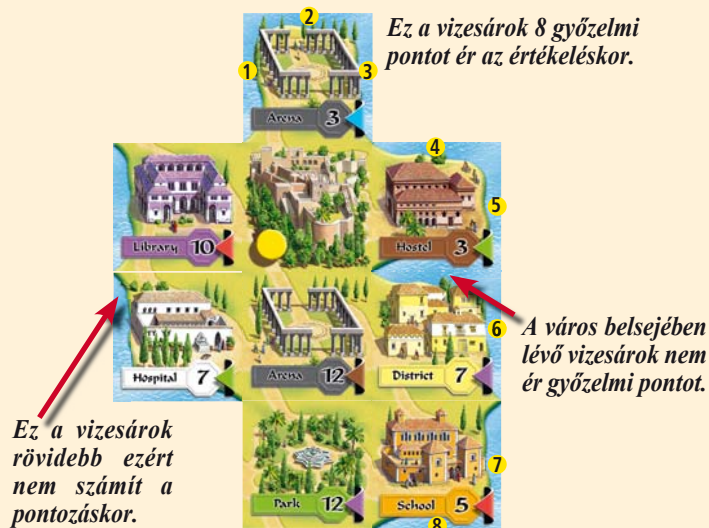
Győzelmi pontok minden fajta épületért járnak. Az a játékos, aki egy adott épületfajtából a legtöbbet rendelkezik, attól függő pontszámot kap, hogy az adott épületből mennyi van összesen az összes játékos városában. A többség azt jelenti, hogy a játékosnak egy adott épületfajtából több van beépítve a városába, mint bármelyik másik játékosnak.

"A" pontozás

Az első pontozást ("A") akkor kell végrehajtani, amikor az "A" pontozókártyát felhúzzák.

Csak az a játékos kap pontot, aki egy adott épületfajtából többséggel rendelkezik. Annyi győzelmi pontot kap, amennyi az adott épülettípusból összesen, az összes játékos városában van. A pontozást mind a 9 épülettípusra végre kell hajtani.

Egyenlőség esetén a legmagasabb árú épületlapka dönt; azt a játékosot kell győztesnek tekinteni, akinek az egyenlők között a legdrágább épületlapkája van. Minden pontozásnál ezt a módszert kell használni.



Megjegyzés: Csak az épületek száma számít a pontozáskor, az épület ára csak egyenlőség esetén dönt. Természetesen a játékosnak az adott épületfajtából legalább egynek kell beépítve lennie, hogy győzelmi pontot kaphasson.



Példa: Sárga épített 3 Iskolát, Piros és Zöld kettőt-kettőt. Összesen 7 iskola van. Az első ("A") pontozáskor csak Sárga kap 7 győzelmi pontot. Ha Sárga és Piros is 3 Iskolát épített volna, ellenőrizniük kellene, hogy ki vette a legdrágább Iskolát.

“B” pontozás

A **második pontozást** (“B”) akkor kell végrehajtani, amikor a “B” pontozókártyát felhúzzák.

Most nemcsak az adott épületből **legtöbbel rendelkező játékos**, hanem a **második legtöbbel rendelkező** is kap pontot.

A **legtöbb** épülettel rendelkező játékos **kétszer annyi** győzelmi pontot kap, mint ahány épület van az adott fajtából az összes játékos városában.

A **második helyezett annyi pontot** kap, ahány épület van az adott fajtából az összes játékos városában. A pontozást mind a 9 épülettípusra végre kell hajtani.

“C” pontozás

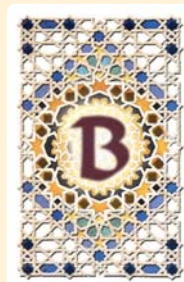
A **harmadik, utolsó pontozás** a játék végén következik, ehhez nincs szükség pontozókártyára. A játéknak akkor van vége, amikor az építési területet nem lehet feltölteni (*lásd “A játék vége”*). Most az adott épülettípusból **harmadik legtöbbel rendelkező játékos** is kap pontot.

A végső pontozáskor a **többséggel** rendelkező játékos **háromszor annyi** győzelmi pontot kap, mint ahány épület van az adott fajtából az összes játékos városában.

A **második kétszer annyi** győzelmi pontot kap, mint ahány épület van az adott fajtából az összes játékos városában.

A **harmadik legtöbb épülettel rendelkező annyi** győzelmi pontot kap, ahány épület van az adott fajtából az összes játékos városában. Ahogy az előző pontozásokkor is, mind a 9 épülettípusra végre kell hajtani.

Figyelem: A játékosok készletében lévő épületeket nem szabad beszámítani.



Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 st Place	1	2	3
2 nd Place	-	1	2
3 rd Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

times the number

times the number

Példa: Kéknek többsége van 4 Iskolával, Zöld 3 Iskolát épített eddig, Pirosnak 2 van. Összesen 9 Iskola van, így a “B” pontozáskor Kék $2 \times 9 = 18$ pontot kap, Zöld pedig $1 \times 9 = 9$ pontot.

Points for each type of buildings			
Scoring	A	B	C
1 st Place	1	2	3
2 nd Place	-	1	2
3 rd Place	-	-	1

times the number of integrated visible buildings of this type

times the number

times the number

Példa: Most Kéknek és Zöldnek is 4-4 Iskolája van, Pirosnak pedig még mindig csak 2. Összesen 10 Iskola van, Kék legdrágább Iskolája 9-be került, Zöld pedig 12-t fizetett a legdrágább Iskolájáért. Ez azt jelenti, hogy Zöld tekintendő a legtöbb Iskolával rendelkezőnek, ő kap $3 \times 10 = 30$ győzelmi pontot a harmadik, utolsó pontozáskor. Kék a második és kap $2 \times 10 = 20$ pontot, végül Piros kap $1 \times 10 = 10$ győzelmi pontot a harmadik helyért.

A játék vége

Miután a játékos befejezte a körét, a játék azonnal befejeződik, ha az építési területet nem lehet teljesen feltölteni, mert nincs elég épületlapka.

Most az **összes megmaradt épületlapka ott marad** az építési területen és annak a játékosnak kell odaadni, akinek az adott pénznemből a legtöbb van, függetlenül a lapka áráról. Az így megszerzett lapkát azonnal hozzá kell adni a játékos városához az építési szabályoknak megfelelően, mielőtt még a következő lapkát megkapná a következő (vagy ugyanaz a) játékos. Az épületlapkát nem lehet megfordítani. Ha a játékos nem tudja vagy nem akarja beépíteni a lapkát a városába, berakhatja a készletébe.

Most következik a harmadik, utolsó értékelés.

A harmadik pontozás után legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén mindegyik játékos győztes.

Megjegyzés: Az építési terület helyeit fel kell tölteni, amennyire csak lehetséges

*Megjegyzés: Hasznos lehet **nem** hozzáadni egy épületet a saját városodhoz, ha az csak a többi játékosnak hajtana hasznot.*

Speciális szabályok 2 játékos részére

A Granada normál szabályai érvényesek az alábbi eltérésekkel:

Minden pénzkártyából 3 példány van a játékban, **egyét ki kell venni a készletből** és vissza kell tenni a dobozba. Ez azt jelenti, hogy csak 72 pénzkártyát lesz a 2 személyes játékban.

Lesz egy képzeletbeli 3. játékos is, Sanyi. Sanyi **nem épít külön várost Granadában** (nem vonatkoznak rá a szabályok), de **gyűjti az épületlapkákat**. Sanyi nem hajt végre semmilyen akciót sem a játék során.

A játék elejét **6 véletlenszerűen kiválasztott épületlapkát tegyünk félre Sanyinak** - és helyezzük el úgy, hogy mindkét játékos jól lássa a páros árral felfelé (hasonlóan ahhoz, ahogy az építési területre tesszük a kezdőlapkákat).

Pontozáskor Sanyi csak az épülettöbbség után kap pontot, a vizesárcok után nem.

Az **első pontozás után** azonnal adjunk újabb **6 véletlenszerűen kiválasztott lapkát** Sanyinak azzal a felével felfelé, amit a fekete jelző meghatároz.

További lapkákat adjunk Sanyinak azonnal **a második pontozás után** is. Ebben az esetben nem feltétlenül 6 lapkát, hanem **a zsákban lévő lapkák harmadát kapja, lefelé kerekítve**. Ezeket a lapokat is a fekete jelző által meghatározott felükkel felfelé kell elhelyezni.

Még egy szabályváltozás van két játékos számára: Valahányszor megvesz valaki egy épületlapkát, nemcsak a városába vagy a készletébe teheti, hanem **Sanyinak is odaadhatja**.

Ha így tesz, **azzal a felével felfelé kell lerakni, amelyik a vásárláskor felfelé nézett** vagy megteheti, hogy fizet 3-at egy pénznemben és **megfordítja a lapkát**.

Egyszerűsített pontozás

Ha gyerekekkel játszunk, vagy a játék tanulásakor a játékosok megállapodhatnak abban, hogy az egyszerűsített pontozási szabályokat alkalmazzák. Az egyszerűsített pontozáskor az épületekért kapott pontok állandóak.

A vizesárcokért kapott pontok számítása változatlan.

A pontozás

Minden épülettípusért a többséggel rendelkező játékos 3 pontot kap.

B pontozás

Minden épülettípusért a többséggel rendelkező játékos 10 pontot kap, a következő legtöbb épülettel rendelkező 3-at.

C pontozás

Minden épülettípusért a többséggel rendelkező játékos 18 pontot kap, a következő legtöbb épülettel rendelkező 10-et a harmadik legtöbb épülettel rendelkező játékos pedig 3-at.

points in a beginners game (applies to all types of buildings)

Scoring	A	B	C
1 st Place	3	10	18
2 nd Place	-	3	10
3 rd Place	-	-	3