

Ez a kiegészítő négy különböző modul tartalmaz az eredeti alapjátékhoz (Alhambra); ezek külön-külön és bármilyen kombinációban használhatók. A játék szabályai az eredeti játékon alapulnak. A szabályváltozások, kiegészítő szabályok és az új elemek az adott modulnál külön kerülnek bemutatásra.

A "Szultán hatalma" modullal a játékosok lehetőséget kapnak épület beszerzésére a saját körükön kívül,



azonban az épület fajtáját a kockadobás határozza meg.

A SZULTÁN HATALMA

Tartalom

8 szultán kártya, 8 jelölő
1 épületkocka a 6 épülettípus szimbólumával és 6 összefoglaló kártya

Épületkocka



Játék előkészületek

Amikor a pénzkártyákból 5 paklit készítünk, rakjunk összekeverve 3 szultán kártyát az 1. pakliba, kettőt a 2.-ba és hármat a 3.-ba. A jelölőket és az épületkockát tegyük a piaclap mellé.

Szultánkártyák

Minden játékos kapjon egy összefoglaló kártyát*.

Egy szultánkártya húzása

Minden felcsapott szultánkártya a piactér mellé kerül. (Több kártya is lehet felcsapva egyszerre) A játékos dob a kockával és megjelöli az eredményt a kártyán egy jelölővel. Akár több szultánkártyát is fel lehet húzni, amíg a felcsapott pénzkártyák száma nem éri el a négyet.

A szultánkártyákat ugyanúgy meg lehet venni, mint az épületeket (lásd az "Épületlap vásárlása" részt). A fizetendő ár kártyánként 7 a kártyán látható pénznemben. Az a játékos, aki pontos árat fizet, végrehajthat még egy lépést.



* Lásd az "Új pontozás" szabálylap hátulján

Az a játékos, aki megvette a kártyát, maga elé teszi a megjelölt felével felfelé. Ha a játékos nem a kártyán megjelölt épületet akarja megépíteni, leveheti a jelölőt és dobhat egyet a kockával.

A játékos most választhatja a kidobott szimbólumot vagy a kocka túloldalán lévő szimbólumot (ami a kocka alján van). A játékosnak a két szimbólum egyikét meg kell jelölnie.

Az alábbi szimbólumok vannak a kocka ellentétes oldalán



Például: ha a játékos az árkádot dobja, az árkádot vagy a palotát kell megjelölnie

■ A szultánkártya használata

Amikor a piacot feltöltjük épületlapokkal, (mindegy, hogy a játék közben, vagy a végén), az a játékos akinek a szultánkártyáján a felcsapott épület van megjelölve, elveheti a lapkát ingyen és beépítheti vagy az értéktáblájára teheti. Ezután a szultánkártya kikerül a játékból. Ha több játékosnak is van megfelelő szultánkártyája, a lépéssorrend szerint választhatnak, kezdve azzal a játékosal akinek a lépése következne.

Megjegyzés: A lépés végén először a pénzkáryákat kell feltölteni, az épületlapkákat csak ezután.

Ha egyik olyan játékos sem kéri az épületlapkát, akinek a szultánkártyáján a megfelelő épület van megjelölve, azt el kell helyezni a piactéren.

■ Megjegyzések:

- A "Vezír jóindulata" (1. kiegészítő) csak "A szultán hatalma" után használható
- Szultán kártyát nem lehet megvenni a vezír segítségével (1. kiegészítő)
- A szultánkártya megvásárlásánál használható a pénzváltó (1. kiegészítő), a gyémántok (2. kiegészítő) és az érmék is (3. kiegészítő)
- A Laila Wundabah (karakterkártya - 2. kiegészítő) által kicserélt épületlap is megszerezhető a "Szultán hatalma"-val.

Két játékos:

- Az első két értékelés után a Sanyinak osztott épületek nem szerezhetők meg a "Szultán hatalma"-val.
- A "Szultán hatalma"-val szerzett épületeket is oda lehet adni Sanyinak

Ez a kiegészítő négy különböző modul tartalmaz az eredeti alapjátékhoz (Alhambra); ezek külön-külön és bármilyen kombinációban használhatók. A játék szabályai az eredeti játékon alapulnak. A szabályváltozások, kiegészítő szabályok és az új elemek az adott modulnál külön kerülnek bemutatásra.

A "Karavánszeráj" egyfajta változó pénzkártya. Az értéke lassan növekszik és bármikor felhasznál-



ható. Bármilyen épület megszerezhető ezekkel.

A KARAVÁNSZERÁJ

Tartalom

8 karavánszeráj kártya
8 jelölő

Játék előkészületek

A 8 kártyát helyezd le és tedd mellé a jelölőket



Hátlap

Előlap

Karavánszeráj megvásárlása

A karavánszeráj kártya ugyanúgy vásárolható meg, mint az épületlapka (az "Épületlapka vásárlás" akció használatával). Minden játékos csak két kártyát vásárolhat.

A kártya ára attól függ, hogy a játékos hány különböző fajtájú épületet épített az Alhambrájába (az értéklapon lévő épületek nem számítanak). 4 épületfajta esetén az ár 8, 5 fajta esetén 4, és ha az összes épületfajtából van az Alhambrában, a kártya ára csak 2. Az ár csak egyfajta pénzben fizethető ki, amit a játékos szabadon választhat. A pontosan fizető játékosnak van egy extra lépése.

A játékos Alhambrájában legalább 4 különböző fajtájú épületnek kell lennie az adott pillanatban az első karavánszeráj kártya megvásárlásához, és legalább 5 félének a második lap megvásárlásához (csak 6 féle épület van az alapjátékban).

A játékos a megvásárolt karavánszeráj lapot rakja maga elé és tegye rá a jelölőt a "0"-s mezőre.

■ Karavánszeráj használata

A lépés kezdetekor a játékos akinek van egy vagy kettő karavánszerájkártyája, egy hellyel mozgathatja ez egyik jelölőt.

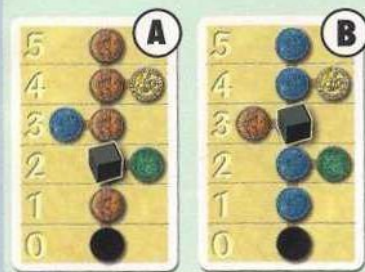
A jelölőt csak előre vagy oldalra lehet mozgatni, visszafelé nem. A játékos dönthet úgy is, hogy nem mozgatja egyik jelölőt sem.

A megjelölt értéket az adott pénzfajtaból a megfelelő értékű pénzkártyának kell tekinteni. A pénzösszeg a játék alatt ugyanúgy használható, mint a megfelelő pénzkártya.

Ha a pénzt felhasználják, a jelölő visszakerül a "0" mezőre. A jelölő ismét mozgatható a következő kör elején.



A jelölő kezdeti pozíciója



A játékos csak egy jelölőt mozgathat, akkor is ha két karavánszeráj kártyája van.

Ez a péda a karavánszeráj rugalmasságát mutatja: Ha nem mozgat jelölőt, a játékosnak 2 dukátja és 3 dénárja van. Ha az A kártyán mozgatja a jelölőt: 2 dirhamja vagy 3 dukátja lesz. Ha B kártyán mozgat: 3 dukátja vagy 4 dénárja lesz.

■ Megjegyzések:

- A karavánszeráj kártya nem vehető meg a vezírral (1. kiegészítő)
- Ha a játékos a nomál lépéssorrenden kívül lép a "Vezír jóindulata" (1. kiegészítő) vagy a "Szultán hatalma" (5. kiegészítő) igénybevételével, nem léptetheti a jelölőt a karavánszerájkártyán.
- Yammerad (karakterkártya - 2. kiegészítő): a karavánszerájkártyát nem kell beleszámítani a kézben lévő pénzkártyák közé.
- Amikor a játék végén a maradék épületlapokat vásárolják meg, a karavánszerájkártyák értékét is bele kell számolni a játékos pénzkártyáinak értékébe.

Ez a kiegészítő négy különböző modul tartalmaz az eredeti alapjátékhoz (Alhambra); ezek külön-külön és bármilyen kombinációban használhatók. A játék szabályai az eredeti játékon alapulnak. A szabályváltozások, kiegészítő szabályok és az új elemek az adott modulnál külön kerülnek bemutatásra.

A “Mórok művésze-
te” modul bevezeti a
kultúra lapkákat a
játékba. Az azo-
nos értékű épüle-
tekhez szerezhetők



be és további
győzelmi pon-
tokot hoznak a
játék végén.

A MÓROK MŰVÉSZE

Tartalom

20 hatszögletű kultúra lapka

20 jelölő, 10 dokkoló csík és 6 áttekintő
kártya*

Játék előkészületek

A lapkákat a hátlapjukon lévő (barna) értékük szerint válogassuk szét, és képezzünk oszlopokat belőlük. A jelzőket és a dokkoló csíkokat helyezzük melléjük. Minden játékos kap egy áttekintő kártyát.



Kultúra lapkák megszerzése és jelölése

Az a játékos, akinek kettő vagy több azonos értékű épülete van (az Alhambrában vagy az értéklapon) és nincs még ilyen értékű kultúralapkája, elvehet egyet a lépése végén egy dokkolócsíkkal együtt. Ha több, különböző értékű épületből van megfelelő számú lapkája, több megfelelő értékű kultúralapkát is elvehet. (Ha a játékosnak még van üres helye a dokkolócsíkon, először azokat kell feltöltenie).

Minden új kultúralapkát a dokkolócsíkhhoz képpel felfelé kell elhelyezni, úgy, hogy a drágakő a “0”-val érintkezzen.

A játékos ezután megjelöli a kultúralapkán, hogy hány, a kultúralapkával megegyező értékű épületlapkája van.



* Lásd az “Új pontozás” szabálylap hátulján

A jelölőt arra a részre kell elhelyezni, amin a megfelelő számú fekete négyzet van. Ha több azonos rész van, a jelölőt a legmagasabb számúra kell helyezni. Ez nem kerül pénzbe és nem használ el lépést sem.



A jelölők hozzáigazítása az épületek számához

Amikor egy új épületlapka kerül az Alhambrába vagy az értéklapra a lépés végén, a megfelelő jelzőt át kell helyezni.

A kultúralapkák hatása

Annak a játékosnak, akinek van kultúralapkája, egy újabb lépéslehetősége van: a **kultúralapkák továbbfejlesztése**.

Ezzel a lehetőséggel a játékosok elforgathatják az órajárással ellenkezően a kultúralapjukat egy pozícióval. Azt a lapkát, amelyiken a jelző abban a részben van, ami a drágakőhöz illeszkedik, nem lehet tovább forgatni.

A játékosok minden értékeléskor győzelmi pontokat kapnak a kultúralapkákért. A kultúralapka tetején (a drágakővel érintkező részben) lévő szám mutatja megkapott győzelmi pontok számát.



Az a kultúralapka, amelyiken a jelző felül van, nem forgatható

Megjegyzések:

- Csak az alapjátékban lévő épületek számítanak.
 - Egyfajta kultúralapkaból csak egyet vehet el minden játékos.
 - Amikor a játékos soron kívüli lépéssel szerez épületet ("Vezir" vagy "Szultán" az 1. vagy 5. kiegészítőből) a megfelelő kultúralapkát azonnal el kell venni, vagy azonnal át kell helyezni a jelölőt.
 - A kultúra lapkát csak a legmagasabb értékkel lehet megjelölni. a játékos nem szerezhet több pontot, mint ami a lapkán fel van tüntetve.
 - A "12" és "13" értékű lapok azonos értékűnek számítanak
- Két játékos: Sanyi **nem** kap kultúralapkát

Ez a kiegészítő négy különböző modul tartalmaz az eredeti alapjátékhoz (Alhambra); ezek külön-külön és bármilyen kombinációban használhatók. A játék szabályai az eredeti játékon alapulnak. A szabályváltozások, kiegészítő szabályok és az új elemek az adott modulnál külön kerülnek bemutatásra.

Az "Új pontozókártyák" modul teljesen átértékeli az alapjáték 6 épülettípusát. A győzelmi



pontok kiosztása megváltozik minden egyes értékeléskor.

AZ ÚJ PONTOZÓKÁRTYÁK

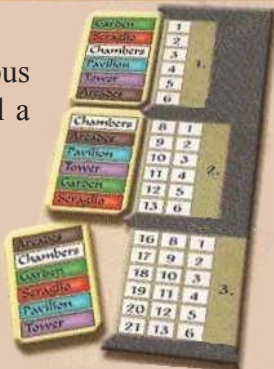
Tartalom

18 pontozókártya, mindegyiken a 6 épülettípus más sorrendben és egy pontjelző mélyedéssel a 3 kártyának.

Játék előkészületek

A 18 pontozókártyát keverjük össze képpel lefelé. 3 kártyát húzzunk véletlenszerűen és képpel felfelé tegyük a pontjelző három mélyedésébe. A többi kártyát tegyük ki a játékból.

Megjegyzés: Van két pontozókártya ami megfelel az alapjáték pontozási módjának, ha ezek kerülnek ki.



Például: Az első pontozáskor a kert 1 pontot ér (az alapjáték 5 pontjával szemben).

Az új pontozókártyák hatása

Amikor a pontozásra kerül sor, az épületekért járó győzelmi pontokat úgy kell kiszámolni, mint az alapjátékban, csak az épületek értéke változik. A pontjelző és a hozzátartozó pontozókártya mutatja az egyes épülettípusokért szereshető pontok számát. Például míg ott a legtöbb pontot a tornyok többségéért lehet kapni, most a legmagasabb pontszám a szeráj többségéért jár.

Megjegyzés: A pontozókártyán és az értéktáblán lévő győzelmi pontokat nem kell figyelembe venni.

■ Áttekintés

Az összefoglaló kártya első és hátsó oldala áttekintést nyújt az alapjáték épületlapkáiról. Az egyik oldal a falak szerinti, a másik az árak szerinti sorrendben.



A SZULTÁN HATALMA

A kártya az 54 épületlapkát mutatja a falformák szerint sorbarendezve. A 6 szín a 6 épületfajtát képviseli. A négyzetekben lévő számok az árat mutatják



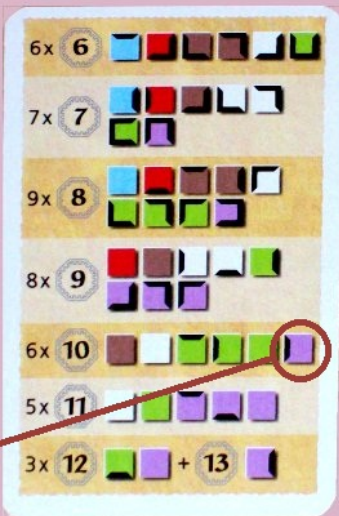
Példa: Palota 9 fallal a lapka alsó élén.

A MÓROK MŰVÉSZETE

A kártya azt a 44 épületlapkát mutatja érték szerinti sorrendben, amik 6-ot vagy többet érnek.

A 6 szín a 6 épületfajtát képviselik.

A négyzetek a fal elhelyezkedését mutatják.



Példa: Torony 10 fal-lal a lapka bal szélén

