



Espansione di Alhambra per 2-6 giocatori da 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Dicembre 2004



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.

Tutti i diritti sul gioco "Die Tore der Stadt" sono detenuti dal legittimo proprietario.

DIAMANTI

Questa variante è molto semplice. Mescolate le carte Diamante nel mazzo delle carte Denaro. Queste verranno prese proprio come le carte Denaro (NdT: non è chiaramente indicato se è possibile prendere una carta Diamante di valore "2" assieme ad una carta Diamante di valore "3", ma possiamo assumere che questo sia possibile).



Le carte Diamante non possono essere giocate assieme alle carte Scambio (quelle che permettono di scambiare due carte Valuta e che sono presenti nella prima espansione del gioco) oppure con qualsiasi altra valuta. Invece delle normali carte Denaro, possono anche essere usate per pagare degli Edifici o dei personaggi. Quindi, un Edificio di valore "9" può essere comprato pagando almeno 9 Diamanti. Se pagate l'esatto costo dell'Edificio, potrete come al solito fare un altro turno.



Esempio: un giocatore ha in mano 2 carte Diamante di valore 5 e 4. Ha quindi la possibilità di: pagare con le due carte Diamante per acquistare l'Edificio rosso, oppure, sempre con le due carte Diamante, acquistare l'Edificio azzurro oppure l'Edificio marrone (pagando più del necessario).

Esempio: acquistare l'Edificio viola combinando diamanti e denari non è permesso.

I CANCELLI DELLA CITTÀ

Durante la preparazione della partita, aggiungete ai mazzi delle carte Denaro 3, 4 e 5 due carte Cancelli. Quando viene scoperta una carta Cancelli, dovrete piazzarla al centro del tavolo. Qui può esserci solo una carta Cancelli alla volta, quindi se ne prendete un'altra, la precedente andrà scartata.

La carta Cancelli può essere presa da un giocatore invece delle carte Denaro o delle carte Scambio.

Utilizzo: quando prendete la carta Cancelli, al termine del vostro turno potrete piazzare un segnalino sopra un Muro della vostra Alhambra. Per fare questo, giocate la carta Cancelli e piazzate il segnalino Cancelli in modo che copra la sezione di muro.



Usando un Cancelli, un giocatore potrebbe costruire un Edificio dove normalmente non gli sarebbe stato possibile fare.



Aggiungere un Cancelli, permetterebbe di raggiungere l'Edificio costruito al di là del muro.



ACCAMPAMENTI

Queste tessere sono mescolate con le normali tessere Edificio. Potranno essere piazzate solo fuori dalle mura della propria Alhambra (ed adiacente ad esse), e dovranno sempre essere orientate in modo corretto (la punta delle tende deve sempre essere rivolta verso l'alto). I Bastioni dovranno essere adiacenti a delle Mura oppure ad aree che non contengono tessere.



La direzione delle frecce piccole indica le righe delle tessere che verranno totalizzate. Guadagnate 1 punto per ogni tessera nella direzione di una freccia. Nell'esempio, i due Campi che si trovano agli estremi opposti di una riga faranno totalizzare tale riga due volte (la Torre viola fornisce 3 punti aggiuntivi).

Non permesso: i Bastioni in basso non sono adiacenti a delle Mura.



Non permesso: i Bastioni non sono adiacenti a delle Mura o ad altri Accampamenti.

Permesso: si può piazzare una tessera Accampamento vicina ad un'altra tessera Accampamento in modo che i prati siano adiacenti.



L'Accampamento di sinistra frutta 5 Punti, e la stessa cosa vale per quello a destra. L'Accampamento più in basso frutta altri 2 Punti. Il giocatore otterrebbe quindi in totale dai suoi Accampamenti, 12 Punti.

LE CARTE PERSONAGGIO

Durante la preparazione della partita, 2 di queste carte verranno mescolate nei mazzi 2, 3 e 4. Le restanti saranno lasciate coperte sul tavolo. Quando viene rivelata una carta Personaggio, è immediatamente messa all'asta, iniziando le offerte dal giocatore successivo a quello che l'ha rivelata.

Potrete rilanciare un'offerta oppure passare, ma se passate non potrete più rientrare in asta per quella stessa carta. I pagamenti dovranno essere fatti in una valuta qualsiasi (oppure con le carte Scambio). L'acquirente piazzerà la carta Personaggio di fronte a se.

Se nessuno ha offerto per una carta, questa verrà scartata. Dopo l'asta, la partita proseguirà dal giocatore seguente a quello che aveva rivelato il Personaggio.

Non c'è limite al numero di Personaggi che si possono avere. Il simbolo su queste carte determina quando, dove e quanto spesso potrà essere usata tale carta. Potrete usare solo una carta con il simbolo ♣ per turno (D). Le carte con una "W" avranno effetto solo durante i calcoli dei totali, mentre quelle con una "1x" dopo l'uso verranno eliminate dal gioco.



- **Abdul Karim (1x)**. Abdul paga l'esatto importo di acquisto di un Edificio. In altre parole, scartando questa carta potrete prendere un Edificio gratuitamente, e fare un altro turno.
- **Abdul Knihstig (D)**. Se comprate un Edificio che costa 10 o più, potete prendere una carta Denaro scoperta.
- **Ammar El'Schauf (D)**. Al termine del vostro turno (dopo aver piazzato gli Edifici), potete piazzare, rimuovere oppure scambiare una vostra tessera Edificio.
- **Faruk Will'haben (D)**. Potete prendere un numero di carte Denaro fino ad un valore totale di 7 (invece di 5).
- **Fatima (1x)**. Dovete decidere immediatamente se tenere Fatima (vale 8 Punti) oppure se scartarla per prendere la prima carta del mazzo dei Personaggi.
- **Hakim Wahid (W)**. E' un risolutore di pareggi per un unico tipo di Edificio. Durante il calcolo dei totali, decidete su quale tipo dovrà funzionare, e vincerete tutti gli eventuali pareggi per quel tipo di Edificio.
- **Laila Wundabah (D)**. All'inizio del vostro turno, potete scambiare uno dei vostri Edifici con uno pescato a caso dal sacchetto. Il vecchio Edificio dovrà essere rimesso nel sacchetto.

NdT: le regole non specificano cosa succede se non potete piazzare il nuovo Edificio. Assumeremo quindi che non potrete rimuovere un Edificio dalla vostra Riserva e che non potrete creare degli spazi vuoti nel vostro Alhambra. Quindi, prima pescherete la nuova tessera, e poi deciderete quale rimuovere. Le regole non dicono se siete obbligati ad usare il nuovo Edificio pescato, ma certamente dovrete scartare quello vecchio.



- **Manchma Klain** (D). Durante il vostro turno, potete scambiare una delle vostre carte Denaro con una presente sul tavolo. La nuova carta potrà essere di qualunque colore, ma non potrà essere di valore superiore a quella che scartate. La carta scartate finirà nel mazzo degli scarti.
- **Yammerad** (D). All'inizio del vostro turno potete prendere la prima carta del mazzo del Denaro, sempre che ne abbiate meno di 3 in mano. Se la carta pescata non è Denaro oppure Scambio, dovrete seguire le regole per quella tipologia, e potrete pescare una nuova carta.
- **Yusuf E'passuff** (W). Durante il calcolo dei punteggi per i Muri, il giocatore che possiede questa carta riceverà 1 Punto extra ogni 3 Punti guadagnati.

