Toto rozšíření obsahuje čtyři různé moduly, které lze libovolně, jednotlivě i společně, kombinovat, jak se základní hrou, tak i moduly ostatních rozšíření. Primárně platí pravidla základní hry. Rozšíření pravidel a nový obsah hry jsou uvedeny pro každý modul zvlášť.

*Modul „**Vezírova přízeň**“ hráči umožní narušit pořadí tahů, aby mohl provést speciální akci: nákup destičky s budovou.*

Tato destička má samozřejmě svoji cenu a hráč za ni musí zaplatit přesnou částku, ale bonus v podobě dalšího tahu nedostává.

VEZÍROVA PŘÍZEŇ

Obsah hry

6 destiček s vezírem ve zvolené barvě.



Příprava hry

Na začátku hry obdrží každý hráč destičku s vezírem ve své barvě, kterou položí před sebe obrázkem nahoru. (Vezíra lze použít pouze tehdy, když je obrázkem nahoru.) Nepotřební vezírové se vloží zpět do krabice.

Jak získat vezírovu přízeň

Pokaždé, když je tah některého z hráčů u konce, smí ostatní narušit pořadí hry a jako **speciální akci** koupit destičku ze stavebního trhu a umístit ji. Každý hráč přitom musí splňovat následující podmínky:

- jeho vezír musí být aktivní (obrázkem nahoru) a
- za destičku s budovou musí zaplatit **přesnou** částku.

Kromě toho se hráč vzdává bonusového tahu, který má obvykle při přesné platbě k dispozici.

Hráč otočí svého vezíra (obrázkem dolů), tím přestává být vezír aktivní. Dále si hráč vezme požadovanou budovu, zaplatí a umístí ji dle pravidel do své Alhambry nebo rezervy. Pak již nemůže provést žádný bonusový tah.

Na stavebním trhu se budovy doplní do počtu čtyř.

Nyní se pokračuje v původním pořadí, je tedy na řadě ten hráč, který měl být na řadě před přerušením.

Jak probudit vezíra

Každý hráč má tři možnosti tahu (vzít peníze, koupit a umístit budovu, přestavět Alhambru). Nyní je k dispozici nový druh tahu: **probuzení vezíra**

Hráč místo obvyklých tahů pouze otočí destičku obrázkem nahoru. Tím opět probudí vezíra, kterého může v zápětí použít.

Poznámky

- Chce-li vezíra použít více hráčů najednou, má přednost ten, před nímž byla hra přerušena. *(Hráč, který měl být na tahu je první, hráč, který právě odehrál, je poslední)*. Všichni ostatní hráči se pak smí rozhodnout, zda svého vezíra použijí či nikoliv.
- Když na konci hry zůstanou na stavebním trhu poslední destičky, vezíra již nelze použít.
- Na konci hry nemá žádný vliv to, zda je vezír právě aktivní nebo spí.
- Použití vezíra **nedovoluje** hráči vzít si destičku s obytným domem *(viz níže)*.

Toto rozšíření obsahuje čtyři různé moduly, které lze libovolně, jednotlivě i společně, kombinovat, jak se základní hrou, tak i moduly ostatních rozšíření. Primárně platí pravidla základní hry. Rozšíření pravidel a nový obsah hry jsou uvedeny pro každý modul zvlášť.

***Směnárny** představují šest nových karet. Umožňují snadnější zaplacení, pomocí těchto karet se může změnit druh měny. Karta směnárny se smí použít jen jednou, pak se odhodí do odkládací hromádky.*

SMĚNÁRNY

Obsah hry

6 karet směnáren, které ukazují vždy dvě různé měny.



Příprava hry

Při přípravě hry, kdy se peněžní kary rozdělují na pět hromádek, vloží se vždy po **dvou směnárnách do 2., 3. a 4. hromádky**.

Jak se dostat do směnárny?

Odkryje-li hráč z hromádky kartu směnárny, položí ji obrázkem nahoru vedle stavebního trhu. Zde leží nanejvýš čtyři karty, je jedno, zda peněžní karty nebo karty směnáren.

Hráč na tahu si smí vzít **jednu** kartu směnárny (namísto peněz).

V ruce lze držet libovolný počet směnáren.

Jak využít kartu směnárny?

Základní pravidla hry určují, že za destičku se musí platit v té měně, kterou ukazuje stavební trh.

Pokud je tato měna vyobrazena na kartě se směnárnou, smí hráč tuto směnárnu použít a za destičku s budovou zaplatit v měně, kterou nabízí směnárna, měny lze případně kombinovat.





Příklad: hráč má v ruce tyto čtyři karty - modré Denáry v hodnotě 7 a 2, žluté Guldeny v hodnotě 9 a žluto-modrou kartu směnárny. Tyto karty mu umožní koupit buď zahradu nebo pavilon.

Má tyto možnosti: buď zaplatí 9 Guldenů a 2 Denáry za zahradu nebo zaplatí 7 Denárů za pavilon. V obou případech použije svou směnárnu, kterou pak odhazuje.

Poznámky

- Je-li hromádka s peněžními kartami vyčerpána, použije se odkládací hromádka, včetně odhozených směnáren.
- Na konci tahu se peněžní karty opět doplní do počtu čtyř (také v případě, že je zde jedna nebo více směnáren).
- Když se na konci hry rozdělují destičky ze stavebního trhu, směnárny již nelze použít.

Toto rozšíření obsahuje čtyři různé moduly, které lze libovolně, jednotlivě i společně, kombinovat, jak se základní hrou, tak i moduly ostatních rozšíření. Primárně platí pravidla základní hry. Rozšíření pravidel a nový obsah hry jsou uvedeny pro každý modul zvlášť.

1. ROZŠÍŘENÍ Alhambra

*Toto rozšíření přináší zcela nový druh budov. Jedná se o **obytné domy pracujících dělníků**. Do své Alhambry lze zabudovat maximálně tři obytné domy. Sousední destičky určí, kolik si hráč započítá bodů. Svou roli zde sehrají i městské zdi.*

OBYTNÉ DOMY

Obsah hry

24 destiček s obytnými domy, pro každý typ budovy ze základní hry existují obytné domy ve stejné barvě.



Jsou 3 modré



... 4 hnědé



... 5 zelených

Příprava hry

Obytné domy se rozdělí podle barev do šesti hromádek. Každá hromádka se zamíchá zvlášť a obrázkem dolů se položí vedle stavebního trhu. Poté se z každé hromádky odkryje vrchní obytný dům.



... 3 červené



... 4 bílé



a 5 fialových obytných domů.

Průběh hry

Každý hráč má dle základních pravidel na výběr ze tří možných tahů (vzít peníze – koupit budovu a umístit ji – přestavět vlastní Alhambru). Nyní je k dispozici nový druh tahu: **postavit obytný dům**.

Stavba obytného domu

Hráč si může vzít **jednu** destičku, která je obrázkem nahoru. Poté se musí z příslušné hromádky opět jedna destička doplnit. Je-li některá z hromádek vyčerpána, není již tento druh dále k dispozici. Obytný dům nestojí žádné peníze (hráč tedy **nemá** žádný bonusový tah za přesné zaplacení).

Na konci tahu umístí hráč zvolený obytný dům (eventuelně s další stavební destičkou) podle stavebních pravidel do své Alhambry nebo jej uloží do rezervy.

Každý hráč smí vlastnit **nanejvýš tři obytné domy**, přičemž se sem započítávají obytné domy z rezervy. Pravidla o **přestavbě Alhambry** platí **také** pro obytné domy.

Hodnocení obytných domů

- Při bodovém hodnocení záleží na pozici obytných domů, hráč může získat **0 až 3 body**. Sousedí-li obytný dům s **jednou** stejně barevnou budovou ze základní hry, počítá se jako **1** další budova. Při **dvou nebo třech** stejně barevných sousedních destičkách se počítá obytný dům za **2 nebo 3** budovy. Tyto body se započítávají pouze tehdy, není-li mezi obytným domem a sousední destičkou **žádná zeď**.
- Zdi okolo obytných domů se hodnotí obvyklým způsobem.

Příklad: hráč postavil tři obytné domy a žádné další již přidat nesmí.



Fialový obytný dům se nepočítá, přestože sousedí s fialovou věží. Jsou od sebe odděleny zdí.



Horní hnědý obytný dům má dvě arkády jako sousedy. Není mezi nimi žádná zeď a proto se obytný dům počítá jako dvě arkády.

Spodní hnědý obytný dům má za souseda jednu arkádu a sám tedy platí za jednu arkádu.

Tuto Alhambru tvoří: 1 zahrada, 1 věž a 5 arkád.

Toto rozšíření obsahuje čtyři různé moduly, které lze libovolně, jednotlivě i společně, kombinovat, jak se základní hrou, tak i moduly ostatních rozšíření. Primárně platí pravidla základní hry. Rozšíření pravidel a nový obsah hry jsou uvedeny pro každý modul zvlášť.

1. ROZŠÍŘENÍ Alhambra

*Odkryté „**Bonusové karty**“ platí při hodnoceních jako destičky s budovami. Vyložením bonusové karty lze získat body stejně jako při začlenění stavební destičky do Alhambry. Čím později je bonusová karta vyložena, tím více jsou protihráči překvapeni. Bonusovou kartu lze vyložit pouze v případě, je-li v Alhambře začleněna odpovídající stavební destička.*

BONUSOVÉ KARTY

Obsah hry

10 bonusových karet, z nichž každá představuje určitý typ budovy.



Příprava hry

Bonusové karty se zamíchají a rozdělí se mezi hráče následujícím způsobem:

Při **2 a 3 hráčích** dostane každý **2 bonusové karty**,

Při **4 a 5 hráčích** dostane každý **2 bonusové karty**

Při **6 hráčích** dostane každý **1 bonusovou kartu**.

Hráči drží karty v ruce, ostatním je neukazují. Nerozdělené bonusové karty se vloží zpět do krabice.

Vliv bonusových karet

Každá bonusová karta představuje určitou stavební destičku.

(Poznámka: deset karet ukazuje destičky, které nejsou ohraničeny zdí.)

Hráči během hry rozšiřují svou Alhambru přikládáním stavebních destiček. Při úspěšném položení stavební destičky do vlastní Alhambry může hráč vyložit svou bonusovou kartu odpovídajícího typu budovy. Odkrytá bonusová karta se pak při hodnocení počítá stejně jako stavební destička zabudovaná v Alhambře (dle vyobrazeného typu stavby).





Příklad: hráč přidal do své Alhambry destičku se zahradou bez zdi, na které je uvedena hodnota 10. Zároveň před sebe vyložil stejnou bonusovou kartu. Při hodnocení má tento hráč celkem dvě zahrady.

Poznámky

- Chce-li hráč svou Alhambru přestavět a odebere stavební destičku, po jejímž přiložení vyložil bonusovou kartu, musí si tuto bonusovou kartu vzít zpět do ruky. Ani bonusová karta, ani stavební destičky v rezervě se nepočítají do hodnocení. Bonusová karta se započítá teprve tehdy, když je destička začleněna zpět do Alhambry.
- Není nutné vykládat bonusovou kartu ihned po přiložení destičky. Bonusovou kartu lze vyložit například i během bodovacího kola.
- Je taktické vyložit bonusovou kartu později a tím své protihráče při bodování překvapit. Je možné vyčkat s vyložením bonusové karty až na třetí bodovací kolo, ve kterém se rozděluje nejvíce bodů.