

Set Up

mettere sul tavolo il tabellone numerato e il Cortile da edificare.

Ogni giocatore:

- prende una tessera di partenza e una tabella di Riserva.
- sceglie un colore e prende le pedine corrispondenti.
- mette una pedina sull'inizio del tabellone numerato e l'altra sulla sua tessera di partenza.

Tessere edifici

- Tutte le tessere sono messe nell sacchetto.
- 4 tessere vengono pescate e messe sul Cortile da edificare.

Carte

- togliere dal mazzo le 2 carte valutazione e mescolare.
- Ogni giocatore riceve carte scoperte finché il loro valore totale è uguale o supera 20.
- 4 carte sono messe scoperte vicino al Cortile da edificare.
- Dividere le carte rimanenti in 5 mazzetti (+ o – uguali) coperti.
- piazzare la carta valutazione A in cima al 2° mazzo.
- piazzare la carta valutazione B in cima al 4° mazzo.
- I mazzi sono riuniti in un mazzo unico (il mazzo 1 è messo sul 2, ecc.)

Il giocatore col minimo numero di carte inizia il gioco.

Il Gioco

Al proprio turno ogni giocatore ha a disposizione tre scelte:

1. Comprare e posizionare una tessera.

comprare una tessera

- si paga almeno il prezzo stampato sotto la figura prescelta, nella stessa moneta rappresentata.
- Non si riceve nessun resto.
- Se una tessera è acquistata per il suo prezzo esatto, il giocatore può giocare un'altra mossa fra le tre possibili a disposizione (max 4 comprando con prezzo esatto e 1 prendendo carta o edificando alhambra).
- Le tessere nel Cortile da edificare non sono rimpiazzate durante il turno del giocatore corrente.
- le carte giocate sono messe in un mazzo di scarto.

piazzare le tessere

- Le tessere sono aggiunte all'Alhambra o sulla tabella di Riserva alla fine del turno del giocatore.
- Ogni tessera aggiunta ad un'Alhambra, deve:
 - avere lo stesso orientamento.
 - essere accessibile dalla tessera iniziale.
 - confinare all'Alhambra almeno con un lato.
 - confinare a tessere con lati uguali (muro a muro, ecc).
 - non lasciare spazi vuoti all'interno dell'Alhambra.

2. Prendere 1 carta oppure raccogliere più di una carta per un valore totale max di 5 o meno.

3. Edificare la propria Alhambra.

- prendere una tessera dalla propria tabella di Riserva e aggiungerla all'Alhambra.
- rimuovere una tessera dalla propria Alhambra e metterla sulla tabella di Riserva.
- cambiare una tessera della tabella di Riserva con una nell'Alhambra .

Solo alla fine del turno di ogni giocatore le tessere sul Cortile e le carte mancanti sono rimpiazzate.

Se non c'è più nessuna carta disponibile, mischiare il mazzo di scarto e utilizzarlo.

Rounds

Il gioco è in tre round. I giocatori acquisiscono punteggio alla fine di ciascun round.

I giocatori guadagnano punti in base a chi ha il maggior numero di edifici dello stesso tipo.

- In caso di parità i punti per le posizioni relative sono sommati insieme e il totale diviso (arrotondando per difetto) e assegnato tra i giocatori in parità.

esempio di conteggio punti in caso di parità

- *Prima valutazione: in caso di parità i giocatori si dividono i punti, arrotondando per difetto.*
- *Seconda valutazione: Solo due giocatori vanno a punti. Dunque in caso di parità si dividono il bottino riservato al primo + secondo.*
- *Terza valutazione (finale): Vanno a punti tre giocatori. Vale la regola succitata.
Se due sono primi prendono i primi due bottini (primo + secondo divisi per num. giocatori in parità), il resto è per il "terzo".
Se tre sono primi prendono i tre bottini (primo + secondo + terzo divisi per num. giocatori in parità). Gli altri non prendono nulla.
Se uno [A] è primo e [B n giocatori] sono secondi: [A] prende primo bottino, [B] prendono secondo + terzo divisi per num. giocatori in parità. Gli altri [C] non prendono nulla.*

Punteggio per la lunghezza delle mura esterne:

- si assegna in ogni round; ogni giocatore guadagna dei punti **per il tratto continuo più lungo di mura di cinta esterno che circonda la propria città.**
(1 punto per ogni pezzo di muro)

Round 1

- il Round 1 finisce quando la carta valutazione A è pescata dal mazzo:
la carta valutazione è messa da parte e si finisce di rimpiazzare le carte mancanti.
- i Punti sono assegnati al giocatore con il maggior numero di tessere dello stesso tipo; i punteggi sono stabiliti seguendo la carta valutazione A.

Round 2

- il Round 2 finisce quando la carta valutazione B è pescata dal mazzo:
la carta valutazione è messa da parte e si finisce di rimpiazzare le carte mancanti.
- i Punti sono assegnati al primo giocatore e al secondo giocatore con il maggior numero di tessere dello stesso tipo; i punteggi sono stabiliti seguendo la carta valutazione B.

Round finale

- Il gioco finisce quando, terminato il turno di un giocatore, non ci sono più sufficienti tessere per rimpiazzare quelle mancanti nel Cortile.
- Le tessere rimanenti sono divise tra i giocatori che hanno la maggior quantità di carte dello stesso tipo (conta il colore e non il valore). In caso di parità la tessera resta nel Cortile.
- i Punti sono assegnati al primo giocatore, al secondo giocatore e al terzo con il maggior numero di tessere dello stesso tipo; i punteggi sono stabiliti seguendo la carta valutazione C.
- Il giocatore che dopo il round finale si trova più avanti nel tabellone numerato ha vinto.