

ALHAMBRA E LE SUE ESPANSIONI

Ricostruiamo la cittadella di Mohammad il Conquistatore



Introduzione

L'**Alhambra di Granada** (Spagna) è uno dei siti più visitati al mondo ed ogni anno accoglie milioni di turisti: la sua costruzione cominciò dopo la conquista di Granada da parte di **Muhammad Ibn Nasr**, fondatore della dinastia Nasride e del Sultanato di Granada. Il figlio Muhammad II terminò l'opera costruendo le possenti fortificazioni che proteggevano il quartiere "nobile", il quale conteneva comunque tutto ciò che poteva servire, dalle botteghe alle scuole ed alle moschee. Si trattava in effetti di una vera e propria cittadella di quasi 100.000 mq, praticamente autosufficiente e del tutto distaccata dalle fortificazioni e dal centro di Granada.

Nel 1984 l'UNESCO ha dichiarato l'Alhambra "Patrimonio dell'Umanità".

E proprio **ALHAMBRA** è il titolo del gioco che vi presentiamo oggi, edito da Queen Games, ideato da Dirk Henn per 2-6 giocatori di 8 anni o più e vincitore dello **Spiel des Jahres** nel **2003**. Una partita non dura più di 60 minuti (in sei), a meno che non si aggiungano al gioco base una o più delle cinque espansioni uscite negli anni successivi.

Erano gli anni d'oro della nascita e dello sviluppo dei giochi da tavolo cosiddetti "moderni", ovvero fuori dai soliti schemi che permeavano quasi tutta la produzione dell'epoca: per farvi qualche esempio ricorderemo che nel 2001 fu pubblicato "[Carcassonne](#)", nel 2002 fu la volta di Puerto Rico (uno dei nostri giochi preferiti), [Transamerica](#) e Villa Paletti (che poi vinse anche lo SdJ in quell'anno); sempre nel 2003 fecero "storia" [Amun Re](#) di Knizia e Coloretto di Schacht; l'anno successivo arrivarono alla ribalta Ticket to Ride, [Saint Petersburg](#) (un altro dei nostri favoriti) Ingenious e Loups Garus de Thiercelieux (mentre in Italia usciva un gioco simile, Lupus in Tabula); ecc.

Alhambra non sfigura affatto a fianco di quei nomi e si propone di metterci nei panni dei migliori architetti dell'epoca per farci costruire una serie di palazzi, giardini, botteghe, moschee, ecc. che richiamano quelli della vera costruzione di Granada.



Unboxing.

Unboxing

La scatola del gioco è tipica della produzione di Queen Games a quell'epoca (piccola ma molto profonda: 175x250x95 mm) e contiene una plancia segnapunti (su cui viene piazzato un segnalino per ogni giocatore), una più piccola che serve per regolare l'acquisto delle costruzioni, sei plance personali (115x160 mm) con tabella riassuntiva dei Punti Vittoria (PV), un centinaio di carte (58x89 mm) e due cilindretti di legno colorato per ogni giocatore.

Ma l'elemento che contraddistingue il gioco sono le tessere quadrate delle dimensioni, più o meno, di quelle di Carcassonne (45x45 mm). Sei di queste tessere raffigurano una fontana, mentre le altre 54 riproducono dei palazzi (di colore bianco), padiglioni esterni (blu), bazar con le arcate (marrone), giardini (verdi), serragli (rossi) e torri di difesa (viola).

Ognuno di essi è contraddistinto dal disegno e dal nome di un edificio, da un colore, da un numero e da alcune barre di colore nero su uno o più lati, anche se non tutte le hanno. Potete vedere un esempio di queste tessere nella foto qui sotto.



Le tessere degli edifici. In alto a destra la fontana con cui tutti iniziano la partita e in basso i cilindretti di legno colorato da usare come marcatori.

Come si vede la fontana e le due tessere centrali in basso non hanno nessun “muro” (barra nera), le tre di destra ne hanno uno in diverse posizioni mentre il palazzo bianco ne ha ben tre. Ci siamo soffermati un po’ di più del dovuto su questo dettaglio perché per il gioco questo particolare è fondamentale.

Tutti i componenti sono di ottima fattura e dopo tanti anni di utilizzo sono ancora perfettamente adeguati. Come sempre sarebbe meglio proteggere le carte per ridurre l’usura (che purtroppo comincia invece ad apparire sulle nostre perché non erano state imbustate all’epoca).



Il tavolo pronto per giocare in quattro.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa si mette il tabellone segnapunti di **Alhambra** sul tavolo, con un marcatore per ognuno dei giocatori sulla casella "0". Poi tutte le tessere (fontane escluse) sono inserite dentro al sacchetto, mentre la plancia "Costruzioni" è messa al centro della tavola e riempita con quattro edifici pescati a caso dal sacchetto. Occorre poi mescolare il mazzo delle carte per metterlo accanto al tabellone: ogni giocatore prende una plancia personale e pesca un numero di carte sufficiente a raggiungere o superare il valore "20" (quindi tutti alla fine avranno un "capitale" di base variabile a 20 a 28 soldi).

Pescare altre quattro carte e metterle scoperte di fianco alle costruzioni. Infine dividerle in cinque mazzetti uguali, inserire sul secondo e sul quarto le carte "Valutazione" (Wertung) e poi sovrapporre i mazzetti, partendo dal quinto (in basso) e sovrapponendo gli altri. Queste "valutazioni" serviranno ad effettuare due conteggi intermedi, come indicato sul riassunto stampato nella plancia personale.

Tutto ormai è pronto ed i giocatori prendono in mano i loro soldi (non dovranno più mostrarli agli altri) prima di iniziare la partita vera e propria.

Il Gioco

Al suo turno ognuno può scegliere fra tre diversi tipi di azione:

1. Prendere soldi: il giocatore sceglie una carta fra le quattro disponibili (o più di una se la loro somma non supera il valore 5) e la aggiunge alla sua mano;
2. Acquistare un edificio dalla plancia “Costruzione” pagandolo con la “valuta” indicata nella casella: Corone (carte gialle), Dirham (verdi), Dinari (blu) o Ducati (rosse). Attenzione: la banca non scambia mai i soldi, quindi la somma indicata sulla tessera da acquistare è il valore minimo da pagare: se un giocatore non può raggiungere esattamente quella somma deve spendere carte che superano il valore ma senza ricevere alcun resto. L’edificio appena comprato deve essere subito piazzato nell’Alhambra del giocatore di turno oppure sulla sua plancia, nella grande casella “riserva”;
3. Trasformare la propria Alhambra: se il giocatore decide di utilizzare questa azione ha la scelta fra:
 4. Prendere una tessera dalla Riserva per posarla nell’Alhambra in costruzione;
 5. Prendere una tessera dall’Alhambra e metterla nella propria riserva;
 6. Scambiare una tessera dell’Alhambra con una della Riserva (che naturalmente va messa al posto di quella tolta. Non si può mai togliere la “Fontana” iniziale.



Alhambra in costruzione.

Ci sono naturalmente delle regole da rispettare per costruire l'**Alhambra** e precisamente:

1. Tutte le tessere devono essere orientate nello stesso modo, con il nome in basso (non possono essere girate liberamente come, per esempio, in Carcassonne);
2. Ogni nuova tessera piazzata nell'Alhambra deve avere almeno un lato in comune con un'altra già sul tavolo (quindi si piazzano solo ortogonalmente);
3. Due tessere adiacenti devono avere lo stesso tipo di "lato": se una di esse ha un "muro" (la banda nera di cui parlavamo all'inizio) anche l'altra che si metterà lì a fianco deve avere un muro, mentre se un lato è aperto deve essere posata accanto ad un altro lato aperto;
4. Ogni tessera deve essere "accessibile" (cioè deve esserci un percorso non sbarrato) a partire dalla fontana e da qualsiasi altra tessera dell'Alhambra: in altre parole non ci possono essere muri che bloccano tutti i passaggi;
5. Non possono esserci "buchi" in una Alhambra: quindi non si possono piazzare tessere che chiudano una specie di "cerchio" lasciando all'interno uno o più spazi vuoti.

Il giocatore successivo per prima cosa rimpiazza, se necessario, le tessere mancanti sulla plancia “Costruzione” e le carte “Denaro” in modo che ce ne siano sempre quattro.



Tutti gli edifici blu, rossi e marroni.

È importante sapere che gli edifici non hanno tutti lo stesso valore: la fotografia qui sopra, per esempio, ci mostra quelle dei padiglioni (blu), del serraglio (rosse) e del bazar (marroni) e come vedete, i numeri crescono in maniera diversa per ogni serie.

Il secondo lotto di tessere (le vedete nella fotografia qui di sotto) ha dei valori ancora crescenti: i palazzi (bianchi) vanno da “5” ad “11”, i giardini (verdi) da “6” a “12” e le torri (viola) da “7” a “13”, quindi sono quelle che mediamente valgono di più. È bene che i giocatori siano informati a dovere di questi valori perché poi possano regolarsi negli acquisti e mettano da parte il tipo di valuta e l’ammontare sufficiente per poterle comprare.



Tutti gli edifici bianchi, verdi e viola.

Quando viene pescata la prima carta “Valutazione” (Wertung 1) la partita si arresta provvisoriamente e si deve effettuare un primo conteggio dei Punti Vittoria (PV). Si verifica chi ha

la maggioranza di edifici di ogni colore e si assegnano i punti indicati nella prima colonna della propria plancia personale.

Quando viene pescata la seconda carta (Wertung 2) ci si ferma nuovamente e si effettua la seconda valutazione intermedia: come nella prima si verifica chi ha la maggioranza delle tessere di ogni colore, ma questa volta anche il secondo classificato guadagna dei punti (seconda colonna). Naturalmente le tessere nella Riserva dei giocatori non vengono conteggiate.

Si procede analogamente alla fine della partita, assegnando dei PV ai primi tre classificati. Così, per esempio, chi ha il maggior numero di edifici bianchi nel primo conteggio riceve 4 PV, nel secondo ottiene 11 PV (e 4 PV andranno al secondo classificato) mentre a fine partita guadagnerà 19 PV (con 11 PV al secondo e 4 PV al terzo), come si vede anche nella foto che segue.

Drei Wertungen:		1.		2.		3.		Platz	
		1.	2.	1.	2.	1.	2.	3.	
7x	Pavillon	1	8	1	16	8	1		
7x	Serail	2	9	2	17	9	2		
9x	Arkaden	3	10	3	18	10	3		
9x	Gemächer	4	11	4	19	11	4		
11x	Garten	5	12	5	20	12	5		
11x	Turm	6	13	6	21	13	6		

Ecco un paio di plance personale con il riassunto dei punteggi, nella parte alta, e la riserva delle tessere edificio: il grande quadrato giallo.

Oltre ai PV guadagnati con gli edifici tutti i giocatori ricevono ogni volta dei PV in base alla lunghezza dei muri “esterni” della loro Alhambra: si conteggia quindi solo il numero massimo di tessere adiacenti che formano un muro esterno e non quelle che dividono i locali all’interno dell’Alhambra. Quindi, per fare un esempio, se un giocatore ha tre muri esterni separati, uno con 7 tessere adiacenti, un altro con 5 ed uno con 3 guadagna 8 PV.

La partita di **Alhambra** termina quando un giocatore non può riempire completamente la plancia “Costruzione” perché non ci sono abbastanza tessere nel sacchetto: quelle estratte vengono assegnate d’ufficio a chi ha più soldi nella valuta corrispondente, poi si procede con il conteggio finale dei PV assegnando la vittoria a chi ha il totale più alto, il quale certamente si vedrà assegnare almeno un paio di Odalische (se uomo) o di Principi (se donna) per trascorrere piacevolmente il resto della serata.

Qualche considerazione e suggerimento

Come avrete capito, cercare di progettare la vostra Alhambra più perfetta è una faccenda lunga e abbastanza complicata: bisogna infatti valutare sempre la necessità di mettere in saccoccia una certa somma di denaro in diverse “valute” per avere l’opportunità di acquistare gli edifici che abbiamo deciso di costruire da una qualsiasi delle quattro caselle della plancia “Costruzione” (o per lo meno da almeno tre delle quattro).

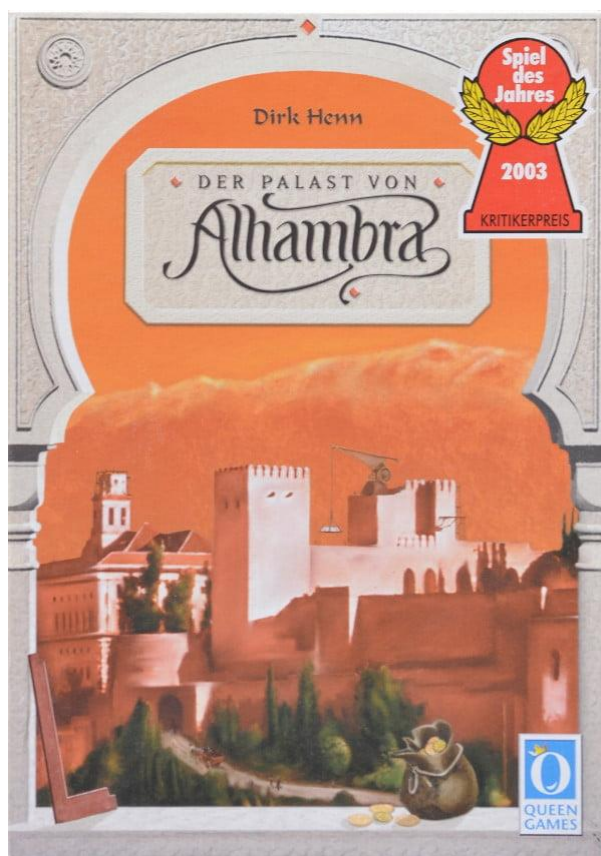


Un esempio di carte “denaro” nelle diverse valute.

Però dopo i primi turni i giocatori non possono più acquistare degli edifici a caso perché devono rispettare le regole del piazzamento (muro contro muro, spazio contro spazio) e quindi non tutte le tessere sono adatte alla loro costruzione: inoltre dovranno sempre cercare di allungare il più possibile il muro di cinta esterno per non rinunciare ad un buon gruzzoletto di PV.

Infine saranno anche costretti a tenere gli occhi ben aperti su quanto stanno facendo gli avversari: sarebbe infatti davvero poco utile comprare edifici che un'altra persona ha già in abbondanza e che non faranno guadagnare PV nei conteggi intermedi. Meglio dunque guardare altrove e fissarsi come obiettivo un paio di colori prioritari, salvo accorgersi che ci serviranno soldi di una certa valuta per comprarli e tessere con i muri in posizioni adatte... insomma, avete capito!

Commento finale



La Scatola di Alhambra.

Sono passati quasi vent'anni da quando **Alhambra** è stato pubblicato ed il gioco con l'età ha ovviamente accumulato qualche piccola rughetta: non sarà più al top della gamma, se vogliamo valutarlo con i parametri che siamo abituati ad utilizzare oggi, ma lo si gioca ancora molto volentieri e quindi ogni tanto viene ripreso dallo scaffale per essere riproposto ai nostri amici, in particolare a quelli che nel 2003 erano ancora troppo piccoli per utilizzarlo, e tutti hanno dimostrato di averlo apprezzato nonostante la grafica un po' spartana.

Prima di chiudere però vorremmo farvi anche una veloce carrellata delle cinque espansioni "ufficiali", ognuna delle quali aggiunge alcune regole specifiche, qualche variante e un po' di materiali extra in modo da mantenere sempre vivo il gioco base.

LE ESPANSIONI DI ALHAMBRA

Espansione 1: Il favore del Visir

Nei primi mesi del 2004 uscì l'espansione **Alhambra: Il Favore del Visir** che, come vedete nella foto qui sotto, aggiunge 6 segnalini "Visir" di legno colorato per lo scenario "Il favorito del Visir" (servono a bloccare una tantum l'azione di un avversario), 6 carte denaro per lo scenario "Lo scambio di Valuta" (2 carte per i mazzetti 2-3-4 per poter comprare un edificio usando le due valute indicate), 10 carte extra per "Le Carte Bonus" e un quarto scenario (Le Capanne) grazie al quale si usano anche 24 nuove tessere Edificio (le "capanne", appunto) che modificano la sequenza di gioco

aggiungendo la possibilità di acquistarle e metterle adiacenti agli edifici principali dello stesso colore per aumentare i PV guadagnati.



Espansione: Il Favore del Visir.

Espansione 2: Le Porte della Città

L'espansione successiva si chiama **Alhambra: Le Porte della Città** ed arrivò verso la fine del 2004, pensata e realizzata certamente in gran fretta per sfruttare il successo del gioco e la vittoria allo Spiel des Jahres. Contiene anch'essa quattro nuovi "scenari" per ognuno dei quali è necessario utilizzare qualche nuovo componente: per "Diamanti" servono le 11 carte "diamante" da aggiungere al mazzo del denaro e da usare come valuta "universale" al posto delle altre (e molti giocatori hanno infatti deciso di lasciare permanentemente queste carte nel mazzo); per "I cancelli della città" si utilizzano sei carte "cancello" da mescolare all'inizio della partita nei mazzetti 3-4-5 (due per mazzetto) e chi le gioca può costruire una porta (usando uno dei segnalini di legno bianco allegati) in uno dei suoi muri per potervi costruire adiacente; le sei tessere "accampamento" si usano con lo scenario "Accampamenti" in modo da fare più PV; mentre le 9 carte supplementari sono per lo scenario "I Personaggi" e chi le prende può utilizzare il bonus spiegato sulla carta.



spansione: Le Porte della Città.

Esapnzione 3: I Ladri

Nel 2005 fu la volta della espansione **Alhambra: I Ladri** che, come le precedenti, prevede quattro nuovi scenari ed un buon numero di componenti extra. Per il primo scenario (I Ladri) si utilizzano 12 carte, tre per ogni colore delle valute del gioco, da distribuire ai partecipanti e da usare per rubare una delle quattro carte scoperte in tavola; per “Il venditore ambulante” si utilizzano invece un gettone “ambulante” a testa (da piazzare adiacente alla fontana) e 42 meeplles, nei sei colori degli edifici, e quando si costruisce sul gettone “ambulante” il giocatore può mettere un abitante di quel colore sopra la tessera per fare PV extra; con “Le mura” si utilizzano 8 carte e 12 barrette di legno e chi prende una delle carte può piazzare 1-2 barrette di legno su una delle sue tessere per aggiungere dei muri; con “Il Resto” infine si mettono in gioco le 24 monete fornite per dare il resto a chi ha pagato un edificio con del denaro in eccesso di due o più punti. Anche questa espansione è diventata una beniamina dei giocatori ed è usata quasi sempre.



Espansione: I Ladri.

Espansione 4: La camera del Tesoro

I “seguaci” di Alhambra furono accontentati anche nel 2005, quando uscì l’espansione **Alhambra: La Camera del Tesoro**, anch’essa ricca di materiali interessanti e con gli immancabili quattro nuovi scenari. Per “La camera del Tesoro” sono necessari i 42 piccoli forzieri di legno colorato e la plancia con la Camera, divisa in tre stanze, aggiungendo l’azione “comprare i forzieri” alle tre di base, con dei PV extra a fine partita per chi ne possiede di più; “Gli Aggressori” mette invece in gioco 4 carte “attacco” e 6 carte “esploratore” ma non ebbe sinceramente un gran successo; con “I Bazar” si usano 8 nuove tessere “bazar” (guarda caso!) da acquistare quando escono nella plancia costruzione e da utilizzare per avere PV extra durante la valutazione finale in base al colore degli edifici adiacenti; infine con “I Costruttori” entrano in gioco 16 carte “denaro” speciali che valgono 3 soldi soltanto ma permettono di fare una costruzione supplementare.



Espansione la Camera del tesoro.

Espansione5: Il Potere del Sultano

Quando sembrava che la vena inventiva di Dirk Henn nel creare nuovi scenari per Alhambra si fosse esaurita ecco che nel 2008 fu pubblicata la nuova espansione **Alhambra: Il Potere del Sultano**, accompagnata da un bel malloppo di componenti extra e dagli abituali quattro scenari. Per “Il Potere del Sultano” si usano 8 carte speciali, otto cubetti neri, 6 carte “schema” ed il dado; con “L’arte dei Mori” entrano in gioco le 10 cornici, le 20 tessere esagonali, i 20 cubetti neri e le 6 carte “schema” di prima; “Il Caravanserraglio” invece usa 8 carte specifiche e 8 cubetti neri; infine l’ultimo scenario, “Le nuove carte Punteggio” è diventato un altro beniamino dei giocatori perché utilizza apposite tessere per variare il calcolo dei PV nelle tre valutazioni del gioco: esse non sono dunque più fisse ma cambiano ogni volta in base alle tre tessere pescate casualmente fra le 18 disponibili.



Il Potere del Sultano.

Siamo giunti alla fine di questa lunga esposizione, ma prima di chiudere ricordo brevemente che Alhambra in seguito non è stata dimenticata ed infatti:

- nel 2009 uscì la scatola BIG BOX contenente sia il gioco base che le cinque espansioni che abbiamo appena visto;

- nel 2011 uscì THE FAMILY BOX che conteneva l'espansione Visir ed una nuova versione del gioco chiamata GRANADA;
- nel 2013 uscì la sesta espansione: FALCONERS;
- nel 2019 infine è uscita la DESIGNER'S EDITION MEGA BOX che contiene il gioco base, tutte le espansioni ed una ventina di nuovi scenari fatti da Dirk Henn e da alcuni dei suoi colleghi.

Se non avete mai provato Alhambra questa è un'occasione d'oro per procurarvi in un colpo solo tutto quello che è stato pubblicato dal 2003 ad oggi.